MEGA HIRO

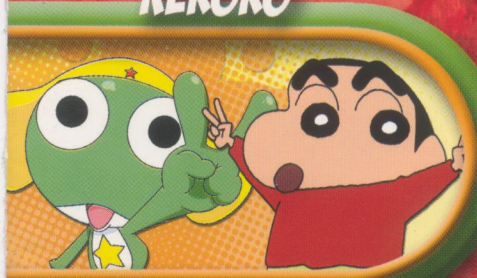
100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 2
2,95

BOLA DE DRAGÓN Z

EL MONSTRUO CELL

KERORO



PARECIDOS CON SHIN CHAN

4 PÓSTERS

DETECTIVE CONAN
¿QUIÉN ES QUIÉN?

STREET FIGHTER II
EL ANIME EN PACK

panini revistas

Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL TIEMPO

Llega el nuevo Mundo Misterioso, la última aventura de Pokémon. Únete al equipo de Exploradores del tiempo o al de Exploradores de la oscuridad. Adéntrate en una región desconocida y enfréntate a nuevos enemigos, combates y desafíos. ¡Ahora el Pokémon eres tú!

Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD

The Pokémon Company™

Zona ADSL Wi-Fi Telefónica

nintendo Wi-Fi connection

3+ ™ www.pegi.info

AHORA NINTENDO DS LITE
DISPONIBLE EN TRES NUEVOS COLORES

NINTENDO DS

pokemon.nintendo.es

©2008 Pokémon. ©1995 2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993 2008 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

ÍNDICE

MEGA HIRO 24

5 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Detective Conan
¿Quién es quién?

8 Naruto
Naruto cambia la vida de Tsunade

10 Bola de dragón Z
Cell, un monstruo malvado

12 Yu-Gi-Oh!
Héroes en un mundo virtual

14 Inuyasha
Sus puntos fuertes y débiles

16 Especial
Parecidos razonables:
Keroro vs Shin chan

18 One Piece
¿Conseguirá Zorro ser el mejor espadachín del mundo?

19 Bleach
Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas, parte 2

20 Pokémon
Evoluciones: Chimchar

21 Ficha
Kogoro Mouri

24 Superpósters
Bola de dragón Z
Naruto
Final Fantasy VII: Crisis Core
Detective Conan

31 Guía de episodios
Yu-Gi-Oh!

33 Concurso
Mario Kart Wii

34 Autonómicas
12 Reinos

36 Cartas
Aprende a jugar al JCC de Dragon Ball

38 Videojuegos
- Clank, agente secreto
- Opoona
- Carnival, juegos de feria
- Final Fantasy VII, Crisis Core

40 Anime Dvd
- Las aventuras de Panda y sus amigos
- Street Fighter II: la colección

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

MEGA HIRO

¡Bienvenidos a nuestro número de verano, chicos! Os hemos preparado un número espectacular para que no os perdáis nada de la actualidad del anime, con un montón de información y actividades a las que podréis dedicarles todo el tiempo del mundo ahora que estáis de vacaciones. Y empezamos fuerte, porque parece que nuestro personaje de portada, ***Detective Conan***, sigue pegando tan fuerte como siempre, o más, ahora que incluso tiene su propio videojuego. No faltan clásicos como ***Bola de dragón Z*** o ***Yu-Gi-Oh!***, claro, ni tampoco viejas conocidas como ***12 reinos*** o ***One Piece***. También os ofrecemos una comparativa sobre dos de las series más gamberras de la tele (*Keroro* y *Shin chan*), un artículo sobre cómo aprender a jugar al JCC de ***Dragon Ball,*** más nuestra sección de videojuegos, más vuestros favoritos, más el correo, más las guías de manga y televisión... ¡No os la vais a poder acabar, tenedlo por seguro!

6 *Detective Conan ¿Quién es quién?*

8 *Naruto Cómo Naruto cambia la vida de Tsunade*

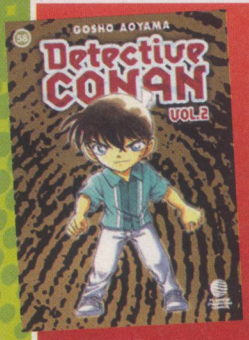
10 *Bola de dragón Z Cell, un monstruo del futuro*

40 *Anime DVD Las aventuras de Panda*

24 *Pósters*

44 *Guía de TV*

EL MANGA DE DETECTIVE CONAN VUELVE EN OTOÑO



Planeta DeAgostini Comics ha anunciado el lanzamiento de nuevos tomos de *Detective Conan* para el último cuatrimestre del año. En septiembre saldrá a la venta el volumen 59, el 60 aparecerá coincidiendo con el Salón del Manga y un mes más tarde verá la luz el 61. Se corresponden con los tomos 56, 57 y 58 japoneses.

Debido a la cercanía con la edición original, que ya alcanza los 62 tomos, la edición española del manga protagonizado por Conan Edogawa mantiene una periodicidad inconstante desde hace casi dos años. Para satisfacer a los fans más acérrimos de la obra de Gosho Aoyama, la editorial lanza mensualmente Detective Conan Especial, dibujado por los ayudantes de Aoyama, y ha editado el volumen recopilatorio *Detective Conan vs Magic Kaito*. En octubre se le unirán el cuarto y hasta el momento último tomo de *Magic Kaito*, la serie protagonizada por Kaito Kid, y una sorpresa que te desvelaremos próximamente.

LA PRIMERA TEMPORADA DE YU-GI-OH! GX, EN DVD

Jonu Media lanzó hace unos días la edición recopilatoria de la primera temporada de *Yu-Gi-Oh! GX*. La edición consta de 12 discos con los primeros 52 episodios de la secuela de *Yu-Gi-Oh!*, que se corresponden con los capítulos emitidos en España hasta la fecha, tanto en Antena 3 como en Nick.

El protagonista de la historia es Jaden Yuki, un chico apasionado por los duelos de monstruos que acaba de ingresar en la Academia de Duelos. Admirador del rey de los juegos, Yugi Muto, quiere seguir sus pasos y convertirse en un gran duelista. En la academia comienza como un Osiris Rojo, el rango más bajo de estudiante, pero a pesar de ello es capaz de poner contra las cuerdas a más de un Ra Amarillo e incluso a los increíbles Obelisco Azul. Junto con sus amigos Syrus, Chumley, Bastian y Alexis, se las verá contra el dictatorial doctor Crowler y su protegido, Chazz. Además, Jaden se marcará como objetivo derrotar a Zane, el número uno de la academia. ¡Duelos, monstruos, emoción y diversión aseguradas!

CONCURSO MANGA DEL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

Como cada año, el Salón del Manga de Barcelona comienza a calentar motores en verano. Ficomic ya ha puesto en marcha el concurso de manga de un salón que este año llega a su decimocuarta edición, y se celebra entre el 30 de octubre y el 2 de noviembre.

Si tienes entre 14 y 25 años, te consideras buen dibujante y quieres probar fortuna, no lo dudes. Tienes hasta el 15 de septiembre para enviar a la organización tu manga en formato de historia completa en cuatro páginas DIN A4. El ganador se conocerá el 22 de septiembre. Para conocer todas las bases del concurso, entra en la web de Ficomic (http://www.ficomic.com) y lee atentamente las normas. ¡Mucha suerte a quienes lo intentéis!

AVALANCHA DE VIDEOJUEGOS PARA LO QUE QUEDA DE AÑO

Conforme se acerca el último cuatrimestre del año, las empresas de videojuegos empiezan a mostrar su mejores cartas. A nadie se le escapa que los lanzamientos de los últimos meses del año son los que arrasan en la campaña de Navidad. Y los otakus estamos de enhorabuena, porque son muchos los juegos de nuestro interés.

Además de algunos de los que ya te hemos hablado en números anteriores de **Mega Hiro**, como el esperado *Detective Conan: La investigación de Mirápolis* (Wii), tendremos nuevas aventuras en pixels para Naruto e Ichigo, así como un nuevo *Dragon Quest*.

Por lo pronto, en septiembre nos aguarda *Naruto Ultimate Ninja 3* para PlayStation 2. La tercera parte de la saga promete arrasar como han hecho antes sus predecesoras. Mejores gráficos, más personajes, más técnicas de lucha y unos vibrantes modos de juego te llevarán a sentirte como un auténtico ninja.

Ese mismo mes estará disponible para Nintendo DS el nuevo *Dragon Quest*, titulado *Capítulo de los elegidos*. Se trata del remake del *Dragon Quest IV*, un RPG en 3D que ha ganado mucho tras un lavado de cara desde el punto de vista gráfico, y que conserva toda la jugabilidad que ha hecho triunfar esta famosa saga.

Para más adelante quedan *Bleach: Dark Souls* (DS) y Naruto *Ultimate Storm (PS3)*, de los que te informaremos en el próximo número de **Mega Hiro**. ¡No te lo pierdas!

Detective Conan sigue triunfando en las teles autonómicas. La mejor prueba de ello es que por primera vez vamos a disfrutar en España de un videojuego de esta obra (_Detective Conan: La investigación de Mirápolis_ para Wii). ¿Conoces ya a los principales personajes de esta creación de Gosho Aoyama?

¿Quién es quién en DETECTIVE CONAN?

Ran Mouri

Amiga de la infancia de Shinichi que está enamorada de él. Por eso sufre su ausencia. Se encarga de cuidar a Conan, que vive con ella y su padre.

Kogoro Mouri

Un desastroso detective privado que logra el éxito y la fama gracias a Conan, que le duerme para solucionar usando su voz cuantos casos le encargan .

Genta Kojima

Miembro de los Detectives Júnior, es fuerte y lanzado. Por desgracia, no tiene mucho sentido común y en más de una ocasión mete a los chicos en líos.

Mitsuhiko Tsuburaya

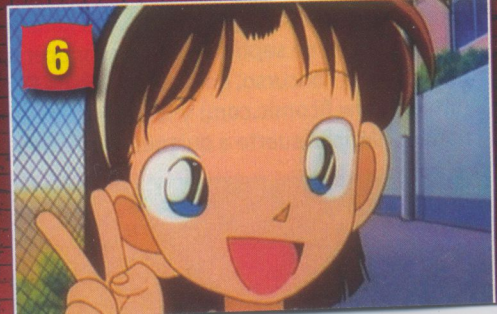
Otro miembro de los Detectives Júnior. Suele razonar sus deducciones y a veces da en el clavo.

Ai Haibara

En realidad se llama Shiho Miyano y pertenecía a los Hombres de Negro. Probó la droga rejuvenecedora para así huir de ellos.

Ayumi Yoshida

Se podría decir que es el motor de los Detectives Júnior. Ingenua y asustadiza, nunca se rinde. Está enamorada de Conan y teme que se lo quite Haibara.



Profesor Agase

El más estrecho confidente de Shinichi/Conan. Es el primero en saber lo que le ha sucedido. Le proporciona a Conan inventos con que atrapar a los villanos.

Shinichi Kudo

Este bachiller es un detective apasionado. Su vida da un vuelco cuando se topa con los Hombres de Negro. Pero aunque su cuerpo haya vuelto a la más tierna infancia, su mente sigue siendo la misma. ¡Y no parará hasta atrapar a esos criminales!

Inspector Megure

Alto cargo de la policía metropolitana de Tokio en el Departamento de investigación criminal. Nunca deja de sorprenderle la perspicacia de Conan.

Conan Edogawa

El gran protagonista. Este chiquillo en realidad no es un niño de primaria, sino un adolescente de instituto. Los Hombres de Negro le dieron un veneno que le rejuveneció.

Heiji Hattori

Al igual que Shinichi, Heiji es un joven detective que ayuda a la policía. Este chico de Osaka sabe que Conan es Shinichi, y le guarda el secreto.

Kazuha Toyama

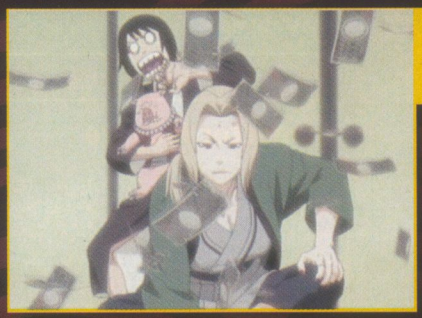
Amiga de Heiji desde niños, está colgada de él. No soporta que la ignore cuando investiga. Se hace muy amiga de Ran. Normal: las dos tienen mucho en común.

CÓMO NARUTO CAMBIÓ LA VIDA DE TSUNADE

JETIX

NARUTO™

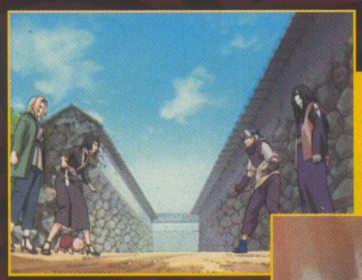
La vida de Tsunade tiene dos hechos clave: las muertes de su amado, Dan, y de su hermano pequeño Nawaki. Amargada por el dolor, la legendaria "kunoichi" ha dejado de creer en todo y en todos. Hasta que Naruto se cruza en su camino.



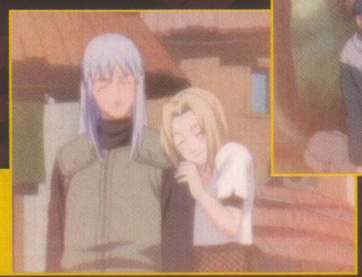
EL JUEGO Tsunade pierde la cabeza por él, aunque siempre se le ha dado fatal.

La oferta de Orochimaru

Desde pequeña, a Tsunade le ha gustado el dinero. Y la forma más fácil de ganarlo (¡y de perderlo!) es el juego. Lleva años participando en timbas, jugando a las tragaperras, etc. Como siempre pierde, es conocida entre los jugadores como "la legendaria perdedora". Con ella viajan Shizune, su discípula más aventajada, y Tonton, un cerdito. Cuando en Tanzaku saca el premio gordo, Tsunade se pone en alerta. Si le ha ido bien en el juego, es que se avecina algo malo. En efecto. Orochimaru contacta con ella para que revierta el conjuro que le aplicó el Tercer Hokage antes de morir. Si lo hace, promete resucitar a Nawaki y Dan. La oferta es tentadora, pero Tsunade sabe que aceptarla supondrá la destrucción de la Villa Oculta de la Hoja. Orochimaru le da una semana para que se lo piense con calma.



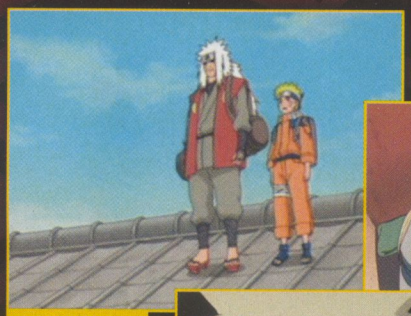
OFERTA Orochimaru le hace una tentadora proposición a Tsunade, que duda si aceptarla.



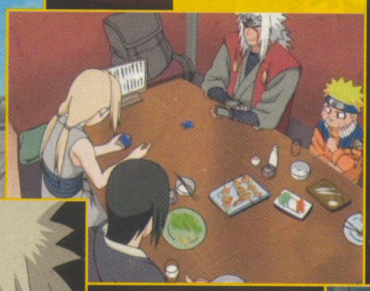
DAN Era el novio de Tsunade.

NAWAKI Naruto se parece mucho al hermano pequeño de Tsunade.

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



BÚSQUEDA Naruto y Jiraiya salen en busca de Tsunade, a la que encuentran en un lugar famoso por sus casas de juego.



HOKAGE Tsunade rechaza convertirse en Hokage.

FURIOSO Naruto está enfadado con la mujer ninja.

La apuesta de Naruto

Poco después, Tsunade se sorprende al ver a Jiraiya, que va con Naruto. El eremita le ofrece lo acordado por el consejo de la villa de la Hoja: que sea la próxima Hokage. Pese a ser nieta del primero, rechaza la idea y además se burla del cargo. Considera que ser Hokage sólo sirve para morir inútilmente sin ayudar de verdad a la villa. Naruto se enfada al oírlo y la reta. Aunque Jiraiya trata de pararlo, Tsunade acepta. Obviamente, Naruto no tiene posibilidades ante una componente de "los tres grandes". Enseguida se va al suelo... ide un capirotazo! En vista de la diferencia de fuerzas, Naruto opta por ejecutar la nueva técnica que le ha enseñado Jiraiya: el "rasengan", es decir, la bola espiral. No obstante, todavía no lo controla, por lo que falla en su ataque y pierde. Entonces llegan a un trato: si en una semana ha dominado la técnica, le regalará su colgante; si no lo consigue, se quedará con el dinero del "genin".

PELEA Naruto la reta a un combate a pesar que sabe que no puede ganar.

RASENGAN Naruto intenta llevar a cabo su nueva técnica a la desesperada.

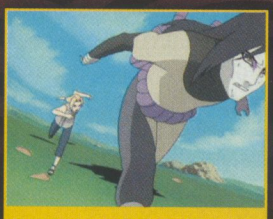
APUESTA Tsunade se juega su colgante con Naruto.

El día clave

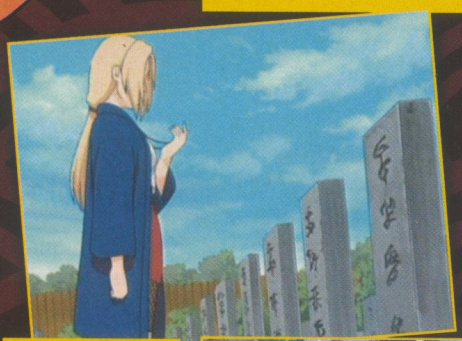
Una semana más tarde, Orochimaru y Tsunade se encuentran. Gracias a la similitud de Naruto con su hermano fallecido, Tsunade se ha dado cuenta de que Nawaki y Dan siempre estarán en su corazón. Por ese motivo, rechaza la oferta de su antiguo compañero y trata de eliminarlo para proteger su villa. Entonces inicia un duro enfrentamiento con Kabuto en el que Tsunade tiene las de perder conforme más minutos pasen. Por suerte, Jiraiya, Naruto y Shizune acuden en su ayuda. Pronto Naruto logra dejar fuera de combate a Kabuto con el "rasengan", fruto sin duda del entrenamiento intensivo que ha seguido. Desgraciadamente, el chico queda muy malherido. Eso quiere aprovecharlo Orochimaru, que se ha deshecho de Jiraiya momentáneamente. Pero Tsunade se interpone. Ha tomado una decisión: ella cumplirá los sueños de Nawaki y Dan. Así que recibe los letales golpes de Orochimaru protegiendo a Naruto. Tras una lucha espectacular en la que "los tres grandes" invocan a Gamabunta (sapo), Manda (serpiente) y Katsuyu (babosa), se acaba la pesadilla con la retirada de Orochimaru y Kabuto.

Nada más recuperarse de las heridas, el grupo regresa a la Villa Oculta de Konoha para anunciar la buena nueva: Tsunade es la Quinta Hokage.

AYUDA En el pasado, Jiraiya intentó ayudar a Tsunade.



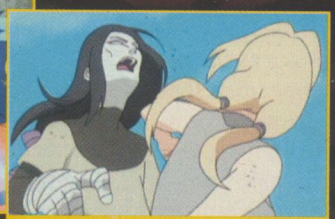
RETIRADA Orochimaru debe huir de la airada Tsunade.



TRISTEZA Tsunade no puede superar el dolor por la pérdida de sus seres queridos.

ESFUERZO Naruto lo da todo por dominar el "rasengan" y ganar la apuesta.

PERFECTO Con el "rasengan", vence a Kabuto.



COMBATE Tsunade intenta acabar con Orochimaru para asegurarse de que no hará nada contra su villa.

CELL UN MONSTRUO DEL FUTURO

La misteriosa máquina del tiempo que se ha encontrado resulta contener un nuevo y poderoso enemigo. Una criatura monstruosa cuya historia deja petrificados a los guerreros aliados de Goku. Si creían que su principal problema eran los androides, estaban muy equivocados.

CÁSCARA Algo ha salido de ahí dentro y no parece bueno.

La criatura de la máquina

Nada más conocer la existencia de algo parecido a su máquina del tiempo, Trunks acude a verla. Son Gohan le acompaña y Bulma llega poco después. Para sorpresa del muchacho del futuro, esa máquina es la suya. Sin embargo, debe proceder de otra línea temporal, ya que está sumamente deteriorada y recubierta de musgo. Al mirar los comandos, Trunks comprueba que llegó al presente un año antes que él en su primer viaje y que procedía de tres años después del futuro del que vino entonces. En el interior de la máquina encuentran una especie de huevo y, siguiendo un rastro, dan con algo parecido a la carcasa de un insecto. ¡Y lo que había dentro acaba de salir! Sea lo que sea, está claro que eso fue lo que llegó en la máquina. Por si acaso, los tres deciden abandonar la zona y dirigirse a la casa del maestro Mutenroshi.

Piccolo toma la iniciativa

Mientras surge el enigma de la criatura procedente del futuro, los androides siguen viajando hacia la casa de Goku. Por el camino, claro, hacen de las suyas. Por otro lado, en el palacio de Kamisama, el dios anuncia a Piccolo que algo terrible está a punto de suceder en la Tierra. Durante cuatro años ha tenido una angustiosa sensación y ahora sabe que la causa es la criatura recién descubierta. De pronto el terror le paraliza. Está viendo lo que nadie más puede: cómo ese ser acaba con una ciudad entera. Inmediatamente apremia a Piccolo para fusionarse. Él solamente le dará algo de poder y todo su conocimiento. En esos momentos, la Tierra no necesita un dios, sino un guerrero. El namekiano aumenta entonces su fuerza de forma considerable y parte al lugar donde ha actuado la criatura. Una vez allí, ve *in situ* su detestable forma de actuar, pero eso no es lo más sorprendente: ¡ese monstruo le conoce!

FUSIONADOS El Todopoderoso se deja absorber por Piccolo.

EL CONTROL REMOTO

Trunks sabe que el doctor Gero mantuvo desconectados a los androides después de haberlos puesto en funcionamiento. Su conducta peligrosa le llevó a hacerlo. Este hecho significa que los androides deben tener un mecanismo de apagado. Por esa razón, plantea la posibilidad de que en el laboratorio del científico se encuentren los planos para su construcción. De ser así, Bulma no tendría dificultades para construir uno.

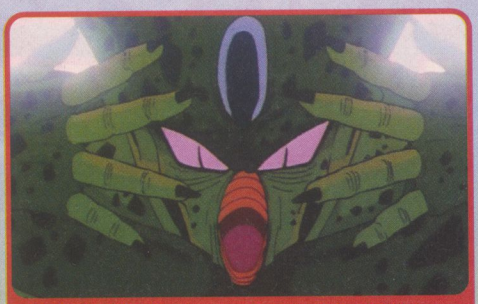
La identidad de Cell

DEBILITADO *La criatura inutiliza el brazo izquierdo de Piccolo.*

Con Piccolo todavía sorprendido, la criatura hace notar su energía. No solo el namekiano, sino también todos los demás guerreros se quedan estupefactos: sienten la energía de Freezer, del rey Cold, de Piccolo, de Vegeta e incluso la de Son Goku. ¡Toda viene del mismo ser! Incluso los androides notan esa energía tremenda. Mientras unos y otros se preguntan qué ocurre, Piccolo debe lidiar ante un rival peligroso. Pronto demuestra que la fusión con Kamisama ha servido de algo. No obstante, la criatura guarda más sorpresas... ¡como un kame-hame! Aprovechando la confusión, el monstruo inmoviliza a Piccolo y le clava su aguijón, absorbiendo su energía. Por suerte, Piccolo se libera enseguida, aunque su brazo izquierdo queda inutilizado. Hace creer al monstruo que tiene posibilidades de escapar con vida y le pide explicaciones. Confiado, la criatura accede a explicarle todo. Dice llamarse Cell y ser una creación del doctor Gero a partir de células de los luchadores más poderosos. Eso explica que se notaran energías de distintos guerreros provenientes de él.

Un objetivo: la perfección

Toda esta explicación deja a Piccolo sorprendido, pero tiene la sangre fría para hacerle una última pregunta acerca de su propósito al venir del futuro. La respuesta es todavía más inquietante. Resulta que Cell tiene que pasar por diversas fases hasta alcanzar la perfección. Para lograrla, debe absorber dos organismos concretos: ¡el A-17 y la A-18! Descubierto todo, Piccolo acaba con la pantomima y regenera su brazo. Cell apenas tiene tiempo de enrabietarse, ya que aparecen Trunks y Krilín. Entonces se entera de que Goku sigue vivo. Las cosas han cambiado mucho respecto a la historia que conocía en el futuro. Con el "taiyo-ken", el viento solar, ciega momentáneamente a sus rivales y abandona el lugar. Pocos minutos después. Vegeta y Ten Shin Han llegan allí. Entonces Piccolo les cuenta todo lo que le ha dicho Cell. Tienen dos opciones: acabar con Cell o acabar con los androides. ¡Lo que sea, pero deprisa!



VIENTO SOLAR *Cell usa la técnica de Ten Shin Han para huir.*

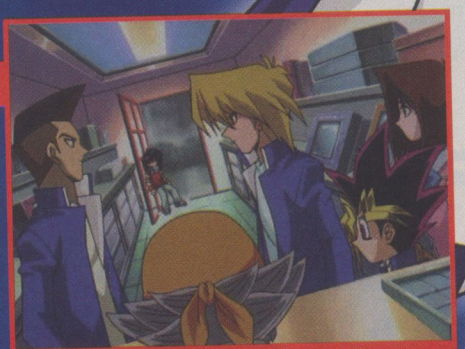
Esta criatura viene del futuro, concretamente de tres años después del primer viaje de Trunks. Llegó al presente un año antes de que el chico realizara ese viaje y para ello se valió de su máquina del tiempo. Creado por el doctor Gero, se trata de un ambicioso proyecto que el científico abandonó debido al largo tiempo que debía esperar para completarlo. Por ello, dejó que las computadoras del subterráneo de su laboratorio se encargaran de acabar el trabajo. Gracias a las células recogidas por un robot-espía durante los últimos años, las máquinas han dado a luz a un ser de aspecto monstruoso que aúna todo el poder y las habilidades de guerreros como Goku, Vegeta o Freezer. Pero aún guarda un as en la manga: si absorbe a los androides A-17 y A-18, alcanzará la perfección y, con ella, un poder inmenso que lo hará prácticamente invencible. Mientras tanto, se alimenta de la energía vital de las personas gracias al aguijón de su cola.

HÉROES LEGENDARIOS

Tras el duelo con Pegasus, Kaiba regresa a la sede de su empresa. Pero lejos de retomar el poder de la corporación Kaiba, se encuentra con una trampa de los consejeros. Mokuba entonces debe pedir ayuda a Yugi y los demás para rescatarle.

Regreso accidentado a casa

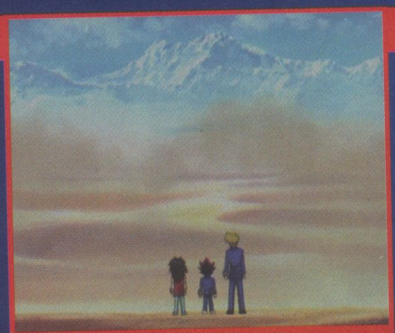
Nada más volver a la ciudad, Seto se dirige a la sede de su empresa para despedir a los consejeros que se habían aliado con Pegasus. Sin embargo, éstos le cuentan que lo hicieron con la idea de evitar males mayores. Pese a que no se lo cree, aplaza su decisión al saber que en su ausencia se ha concluido la fabricación del "virtuapod". Inmediatamente va a probarlo, sin escuchar a Mokuba, que le avisa de que podría ser una trampa. Se trata de una máquina de realidad virtual donde el jugador combate todo tipo de monstruos con cartas de duelo. El problema es que han reprogramado la máquina y Seto queda atrapado en el juego. Antes de que le cojan a él también, Mokuba escapa de la Kaiba Corp. y va en busca de ayuda. El único al que puede acudir es Yugi.



AYUDA *Mokuba sólo puede confiar en Yugi.*

El equipo de rescate

Por supuesto, Yugi y los demás aceptan ayudarle. Mokuba les cuenta cosas sobre el "virtuapod" y les explica que han de ganar el juego para poder salir. Luego les lleva al laboratorio personal de su hermano, donde guarda prototipos. Irán a ese mundo virtual Yugi, Joey y él mismo. Tristán y Téa deberán quedarse para proteger las máquinas. En cuanto ponen un pie en el mundo del juego, los chicos se topan con multitud de monstruos que los atacan. Usando sus mejores cartas consiguen deshacerse de ellos, no sin algunos problemas. Pronto llegan a un poblado. Allí descubren que Seto podría estar en un templo que se haya al otro lado del desierto. Sin embargo, para atravesarlo han de emplear la carta Niwatori. Por desgracia, es muy difícil de conseguir.



CAMINO *El clima es extremo y extraño.*

Un duelo con sorpresa

La forma más rápida de obtener a Niwatori es retando a la campeona de gladiadores. Joey será quien lo haga. Oculto con una máscara y una capa, Joey se enfrenta a ella, Madame Butterfly, una joven con un enorme antifaz en forma de mariposa. Pero en cuanto ven que luchan el Espadachín de la Llama y la Dama Arpía, ambos se dan cuenta de quién es su rival.¡Ella es Mai! La atractiva joven está probando el juego e ignora lo que le ha pasado a Seto. Así que roban la carta Niwatori y huyen del coliseo. Ya pueden atravesar el desierto y finalmente avistan el templo. Al entrar en él, se encuentran con un oscuro laberinto que da muy mala espina.

DUELISTAS *¡Estos dos son Mai y Joey!*

¿DOS MOKUBA? *Seto creó a Dena a imagen de su hermano.*

La princesa del laberinto

De repente se oye un alarido y Joey se adentra en ese laberinto. Yugi, Mokuba y Mai no tienen más remedio que seguirle cuando un Tanque del Laberinto comienza a perseguirles. Gracias a los Sombreros Mágicos se salvan. De nuevo ven al hada, que les lleva hasta una chica que es igualita que Mokuba. A la salida les aguarda un enorme monstruo. Por suerte, Yugi y Joey usan la Polimerización para traer al Dragón de Calavera Negra y así derrotarlo. Inmediatamente llegan los sirvientes de la joven, que resulta ser la princesa Dena. Un carruaje los transporta hasta su palacio. Mientras tanto, Seto está atrapado y va a ser un sacrificio para el Dragón Mítico junto con alguien más... ¿Quién será?

El rapto de Mokuba

GUERREROS *Visten acorde con la situación.*

La princesa Dena habla de los sacrificios ofrecidos al Dragón Mítico para que resucite. Su reino y el vecino creen en esta criatura, por lo que le dan ofrendas. El reino vecino ya tiene a su sacrificio, un extranjero, ¡Seto! Y Dena se ha ofrecido como la ofrenda de su reino. El ritual debe realizarse en un castillo flotante: el Castillo de las Ilusiones Oscuras. Una leyenda cuenta que un grupo de héroes legendarios aparecerá para destruir al Dragón Mítico. Dena considera que ellos son esos héroes. Cuando el cielo se oscurece y caen rayos, el castillo surge de entre las nubes. Busca a Dena. Aunque los chicos ponen todo su empeño en evitarlo, fracasan. El problema es que no era Dena, sino Mokuba, ya que habían intercambiado su ropa precisamente para que el chico pudiera llegar hasta su hermano. Pero no todo es malo. El ataque ha dejado a la vista las ruinas de la máquina que les permitirá volar hasta el castillo. El Mago del Tiempo pone la nave a punto.

DRAGÓN MÍTICO *El dragón más poderoso, quizás.*

Batalla en el castillo flotante

En los cielos, los chicos se enfrentan a una gran cantidad de monstruos que protegen el castillo. La rabia de Yugi despierta al espíritu del puzzle milenario, que ayuda a que la nave supere la barrera y alcance el castillo. Deben darse prisa, se acerca la hora del ritual. ¡Seto y Mokuba van a ser sacrificados! Ignoran que Mokuba ha logrado liberar a su hermano y éste ha usado el Dragón Blanco de Ojos azules para escapar. Vence con sus dragones a cuantos ninjas se le ponen por delante. Finalmente, todos se encuentran en la sala central del castillo. Se supone que han ganado el juego, pero de pronto aparece en Dragón Mítico. Ese sitio está sellado y únicamente los dragones pueden luchar. De modo que los chicos invocan al Dragón Blanco de Ojos Azules (Seto), al Dragón Negro de Ojos Rojos (Joey), al Dragón Mascota (Mai) y a Maldición del Dragón (Yugi). Sin embargo, el dragón de Joey se interpone en un ataque dirigido a Mokuba y se queda a cero puntos. El chico rubio desaparece. La siguiente en caer es Mai.

Los héroes legendarios

ÉPICOS *Yugi y Seto liberan al mundo del Dragón Mítico.*

Yugi le pide a Seto trabajar en equipo, pero el chico se niega. Su tozudez hace que Mokuba también se desvanezca. Con la Polimerización del Dragón Definitivo de Ojos azules y el Soldado del Fulgor Negro surge el Caballero Maestro de Dragones. De un solo ataque gane al Dragón Mítico. El juego se ha terminado. Los héroes legendarios han vencido. De repente aparecen frente a la princesa Dena y sus súbditos. La princesa resulta ser el Duende Místico, que trae de vuelta a Mokuba, Joey y Mai. Además abre el portal para que puedan regresar a su mundo. Ahora sí, Seto puede despedir a sus consejeros traidores. No sin antes agradecerle a Yugi su ayuda, aunque fríamente.

Inuyasha

Sus puntos fuertes y débiles

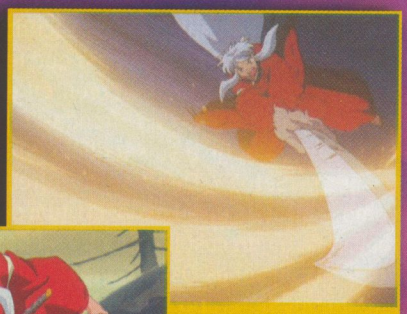
Nos gusta Inuyasha por lo que es: un medio demonio imprevisible. Y no son sólo sus puntos fuertes los que le hacen tan simpático, sino que también sus debilidades juegan a su favor. ¿No te parece?

Sus puntos fuertes

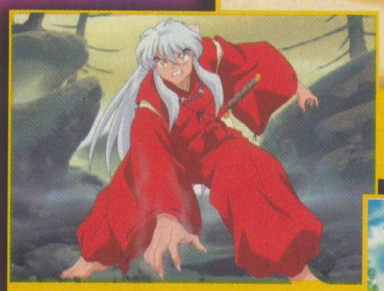
Al ser un medio demonio, Inuyasha no posee las características de un auténtico demonio. Aun así, sus habilidades no se deben menospreciar. Puede saltar a tanta distancia que incluso parece que vuela. Además, es muy rápido y su resistencia supera en mucho a la de un humano.

Gracias a su espada Colmillo de Hierro, que aprende a dominar a lo largo de la serie, resulta casi invencible. El viento cortante, la onda explosiva y también el Colmillo de Hierro rojo son ataques que lo convierten en un contrincante casi inexpugnable.

La inagotable energía de Inuyasha reside en la amistad con sus compañeros de viaje, pero también en el amor que siente hacia Kagome. Ella es la que siempre lo anima y también por quien lo da todo si ve que está en peligro.



VIENTO CORTANTE En las manos de Inuyasha, Colmillo de Hierro parece gigante.



INVENCIBLE Será un semidemonio, pero es muy poderoso.

AMOR Sus sentimientos por Kagome le dan fuerzas para seguir adelante.

Inuyasha llegó a su final

Tras más de una década en publicación, el manga de *Inuyasha* llegaba a su fin a mediados de junio. Las páginas de la revista *Shonen Sunday* recogían el capítulo 558 de la obra, con el que concluye el exitoso cómic de Rumiko Takahashi. La obra será recopilada en un total de 56 tomos, de los que Glénat ya ha publicado 51 en castellano y 34 en catalán.

Sus debilidades

FURIOSO Los celos le ponen de mal humor.

Una cosa está clara: la luna nueva trae consigo una de las debilidades más importantes de Inuyasha. Porque con ella se transforma en humano y entonces pierde su fuerza demoníaca. Como consecuencia, es mucho más débil y vulnerable.

Claro que, bien pensado, la situación no es mucho mejor cuando la ira provoca que le domine su mitad demoníaca. Al fin y al cabo, cuando le domina la bestia furiosa que hay en su interior, únicamente tiene en mente el atacar a cuantos se le pongan por delante. ¡Incluso sus amigos corren peligro! Así pues, ninguna de las dos transformaciones es positiva.

No obstante, su mayor debilidad es en realidad Kagome. Es su mayor apoyo, pero también su punto flaco. Primero, porque la atacan a ella para dañarle a él. Y luego, porque cuando se pelean, él se desanima. Y si alguien, como Koga o Hojo intenta ligar con ella, ¡los celos hacen que se ponga insoportable!

IMPREVISIBLE En estado demoníaco es un peligro para todos.

DÉBIL Como humano, Inuyasha es completamente vulnerable.

KAGOME Su mayor fuerza, también es su mayor debilidad.

En el Próximo número...

NARUTO

Las 10 reglas del buen ninja

POKÉMON

El travieso Aipom

DETECTIVE CONAN

La investigación de Mirápolis para Wii

ANIME DVD

Super Gol, el mejor fútbol en DVD

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 25
2,95 €

YU-GI-OH!

LOS DUELOS DE DADOS

¡DE REGALO UN LANZADOR DE CARTAS!

Nº 25

A la venta en septiembre

KERORO Y PARECIDOS

Este mes tenemos un artículo muy especial acerca de la rana alienígena más popular del mundo. Y es que... ¿te has fijado lo que se parece Keroro a Shin chan? Con la diferencia de que el primero quiere conquistar la Tierra y el segundo se conforma con hacer el gamberro. Pero lee, lee, que hay muchísimas coincidencias.

KERORO. EL SARGENTO DE KERÓN

Pese a no ser el militar de más alto rango de la tropa, Keroro fue nombrado líder de la avanzadilla de Kerón en su misión de investigar Pokopén (la Tierra). En un descuido es apresado por Natsumi y Fuyuki Hinata, provocando finalmente la retirada de las tropas de ataque. Abandonado por los suyos, Keroro se ve obligado a vivir con sus captores, ahora "amigos", y también a acostumbrarse al modo de vida terrícola. Pronto le coge el gustillo, ya que descubre Internet, el manga, la televisión y, sobre todo, las maquetas. A cambio de realizar las tareas domésticas, Keroro goza de todas las comodidades. Eso no quita que sistemáticamente idee estrategias para conquistar el planeta... aunque muchas veces en realidad son planes para ganar dinero.

LA TROPA DE KERORO

El sargento se infiltra entre los humanos con sus cuatro compañeros de avanzadilla. Tras quedarse solos, poco a poco se van reagrupando. Primero aparece el recluta Tamama, que bajo su apariencia adorable esconde un terrible genio. Luego llega el caporal Giroro, un amante de las armas que queda "desarmado" ante Natsumi. El alférez Kururu hace su aparición posteriormente y por sorpresa, haciendo uso de sus maquiavélicos inventos. Por último, el cabo Dororo regresa junto a sus compañeros tras abrazar la filosofía zen. Juntos tienen un gran potencial y son capaces de conquistar la Tierra, aunque por un motivo u otro siempre fracasan. Su base secreta está bajo los cimientos de la casa de los Hinata.

LOS HINATA

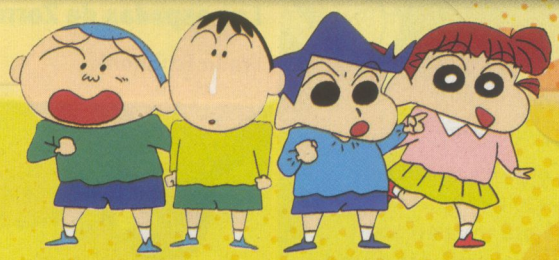
Natsumi y Fuyuki son dos hermanos adolescentes que una buena mañana descubre un alien en su casa. A pesar del susto inicial, permiten que Keroro se quede a vivir en su casa tras debatirlo con su madre, Aki. Ahora bien, la votación queda dos a uno. Como Fuyuki es un apasionado de los enigmas y Aki es editora de manga y desea tener experiencias para futuras obras, ambos aceptan enseguida al keronense. Todo lo contrario que Natsumi, que no quiere saber nada de esa ranucha. Pese a su oposición, aprende a tratarle con cierto cariño, aunque a menudo se pelean.

RAZONABLES (I)

SHIN CHAN

SHIN CHAN. EL TERROR DE KASUKABE

A su corta edad, Shinnosuke Nohara es uno de los críos más conocidos de su barrio. Pero no lo es por su educación, por ser mono o cualquier otra cosa buena, sino por algo menos positivo. Este terremoto que apenas levanta unos palmos del suelo tiene en jaque a todo Kasukabe. Piropea a cuantas chicas guapas se cruzan en su camino, lee de gorra en las librerías, se invita a sí mismo a comer en casa de sus amigos, consigue que le compren sus galletas favoritas cuando quiere... En fin, que se sale con la suya constantemente. Será un crío, pero su comportamiento desvergonzado y directo pone en muchos aprietos a los adultos. Además, es un vago que se pasa el día comiendo galletas, jugando, viendo la tele -sobre todo la serie *El Ultra Héroe*- y leyendo manga.



EL EJÉRCITO DE KASUKABE

Aunque se supone que su misión es proteger Kasukabe de todo peligro, la verdad es que el ejército de Kasukabe realiza cualquier tipo de trabajos: desde espiar a personas (generalmente algún familiar o profesor) hasta encontrar al propietario de un objeto perdido. Aparte del mismo Shin chan, cuenta con otros cuatro miembros. Kazama trata de actuar lógicamente, pero Shin chan suele sacarle de quicio. El miedo de Masao contrasta con la valentía y arrojo de Nene. En cuanto a Boo chan, él aporta sentido común. Podría decirse que el líder del ejército de Kasukabe es Shin chan, pero no termina de estar claro. La base secreta del ejército de Kasukabe se encuentra en la casa de la profesora Yoshinaga.

LOS NOHARA

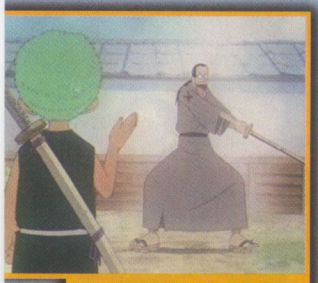
Quienes más sufren las gamberradas de Shin chan son sus padres. Hiroshi es un oficinista agobiado por el trabajo y bastante calzonazos. Deja pasar las trastadas de su hijo mientras no se pase de la raya. Menos paciencia tiene Misae. La madre de Shin chan es una ama de casa perezosa que pierde los estribos con facilidad. A ello ayuda el niño recordándole que tiene poco pecho, mucho culo y algunos kilos de más. También se lleva lo suyo Nevado, el perro de la familia. A menudo, su pequeño amo olvida darle de comer o no quiere sacarle a pasear. Menudo plan.

PARECIDO RAZONABLE

Así pues, Keroro y Shin chan comparten el ser dos "gamberros", aunque sus objetivos sean distintos. Ambos cuentan con cuatro "compañeros de fechorías", cada uno de los cuales aporta algo diferente al grupo, y tienen problemillas con su "familia". Tal vez por ese parecido son dos de los personajes más populares del anime en España.

¿Conseguirá Zorro ser el mejor espadachín del mundo?

Sin duda alguna, Zorro es uno de los mejores espadachines de Grand Line, pero no el mejor. ¿Logrará serlo algún día?



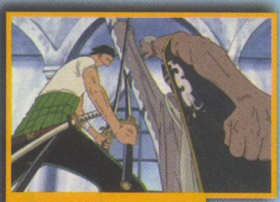
MAESTRO Gracias a él, Zorro aprende a luchar.

Ya desde su más tierna infancia a Zorro Ronoa le gustaba luchar con espadas. Entrenaba mucho en el gimnasio de su maestro y tenía en la hija de éste, Kuina, a su rival más fuerte. ¡Ella le ganó más de mil veces! Pese a su rivalidad, los dos se respetaban y eran amigos. Por eso, ambos se propusieron llegar a ser el mejor espadachín del mundo.

Desgraciadamente, poco después, Kuina murió al caerse por las escaleras. Desde entonces, Zorro sólo ha tenido en su mente un objetivo: cumplir la promesa en honor a su amiga. Zorro comenzó a entrenar como un poseso. Levantó pesas hasta conseguir un cuerpo fuerte como el acero y desarrolló su temida técnica de las tres espadas. De ese modo, se convirtió en un auténtico maestro de la espada.

KUINA Jamás fue capaz de derrotar a su amiga.

SACRIFICIO Aprovecha su tiempo libre para entrenar.



CORTAR ACERO En la lucha contra Don Primero, Zorro corta lo que sea.

Como es lógico, Zorro sabe que tiene una fuerte competencia y está al corriente de sus más directos rivales. Por ejemplo, cuando se encuentra cara a cara con Delacure Mihawk, Ojos de Halcón, no vacila en luchar contra él. Aunque sabe que maneja como nadie la espada, ya que es el número uno entre los espadachines. Y Zorro pierde.

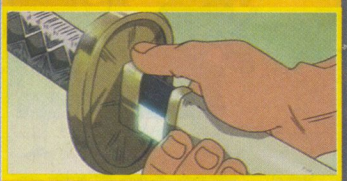
Tras esa derrota, Zorro promete no volver a perder jamás. Sigue entrenando para salir vencedor en otros combates contra rivales cada vez más temibles: Octy (banda de Arlong), Don Quinto y Don Primero (Banda Baroque), Braham (tribu Shandia) y Ohm (sacerdote de Ener). Sus perfectos ataques con la espada, su voluntad de hierro y la mejora a diario de su habilidad lo empujan al optimismo. Llegará el día en que él sea el mejor espadachín del mundo.

NÚMERO UNO Ojos de Halcón lo derrota con un puñal.

IMPRESIONANTE Tiene madera para ser el mejor del mundo.

Las espadas de Zorro

Wado Ichimonji



Esta espada es la que usaba Kuina. Se la pidió a su maestro cuando partió en busca de su sueño. Se trata de una de las 21 espadas mejores del mundo.

Sandai Kitetsu

Esta espada está maldita. Se dice que todos sus poseedores mueren en poco tiempo. Sin embargo, Zorro parece más fuerte que la maldición... de momento.

Yubashiri

Muy ligera, extremadamente afilada y con un filo ondulado, es el complemento perfecto a las otras dos.

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

BLEACH

Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

Parte 2

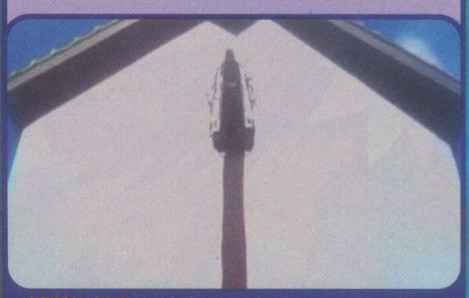
Aquí tienes la segunda tanda de divisiones de la Sociedad de Almas. Se trata de tres divisiones muy especiales, como comprobarás en un momento. ¡Y todas guardan relación con aliados de Ichigo!

La muerte del capitán Aizen

Después de la derrota sufrida por el subcapitán Renji a manos de Ichigo, el Seireitei comienza a ponerse nervioso. El comandante Yamamoto da libertad para hacer uso de las "zanpakuto" incluso en su forma liberada. La situación es de guerra abierta contra los intrusos.

Sin embargo, ese problema parece no ser el único al que se enfrentan los "shinigami". Los capitanes Hitsugaya y Aizen notan algo extraño. El propio Hitsugaya advierte a Hinamori, subcapitana de la división liderada por Aizen, de que tenga cuidado con el capitán Ichimaru.

Y a la mañana siguiente se descubre la tragedia. Hinamori encuentra el cadáver de su capitán clavado en lo alto de un muro. Sus gritos atraen a los demás capitanes y subcapitanes, siendo el último en llegar Ichimaru. Nada más verle, Hinamori se lanza a por él con su "zanpakuto", pero su subcapitán, Kira, se interpone para protegerle. Tras unos segundos de refriega, los demás logran inmovilizarles y llevarlos a las celdas de castigo. Entonces Hitsugaya advierte a Ichimaru: si le pasa algo a Hinamori, le matará con sus propias manos.



ASESINADO *¿Quién ha matado al capitán Aizen?*

Capitana Soi-Fong

Subcapitán Marechiyo Omaeda

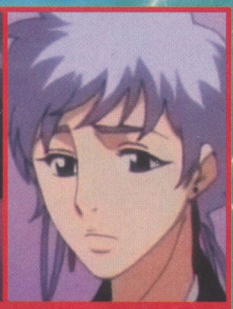
2ª DIVISIÓN

Esta división contiene el escuadrón de castigo de los "shinigami", un equipo de ejecutores que es temido en todo el Seireitei. Cuenta con Soi-Fong como capitana. A pesar de sus rasgos duros, Soi-Fong no tiene un carácter tan terrible. En realidad, su actitud se debe al dolor que siente porque alguien que le importaba mucho la abandonó: la persona que ocupó la capitanía antes que ella. Por su parte, Omaeda es un hombre rudo que aporta fuerza bruta a la división.

4ª DIVISIÓN

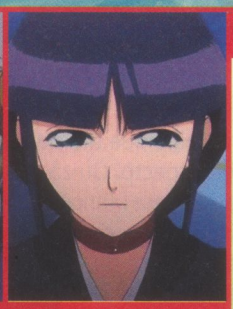
Se trata de la división de curanderos, dedicada a sanar a los heridos en combate. También se encargan de la limpieza. Pese a no tener mucha fuerza para la lucha, son imprescindibles en el Seireitei. La capitana Unohana es una mujer perspicaz, justa y tranquila. Su sentido común es apreciado por los demás capitanes, que la respetan. La subcapitana Isane destaca por su exagerada inseguridad. Por cierto, el 7º hombre de la división es Hanataro Yamada, el "amigo" de Ichigo y Ganju.

Capitana Retsu Unohana



Subcapitana Isane Kotetsu

Capitán Mayuri Kurotsuchi



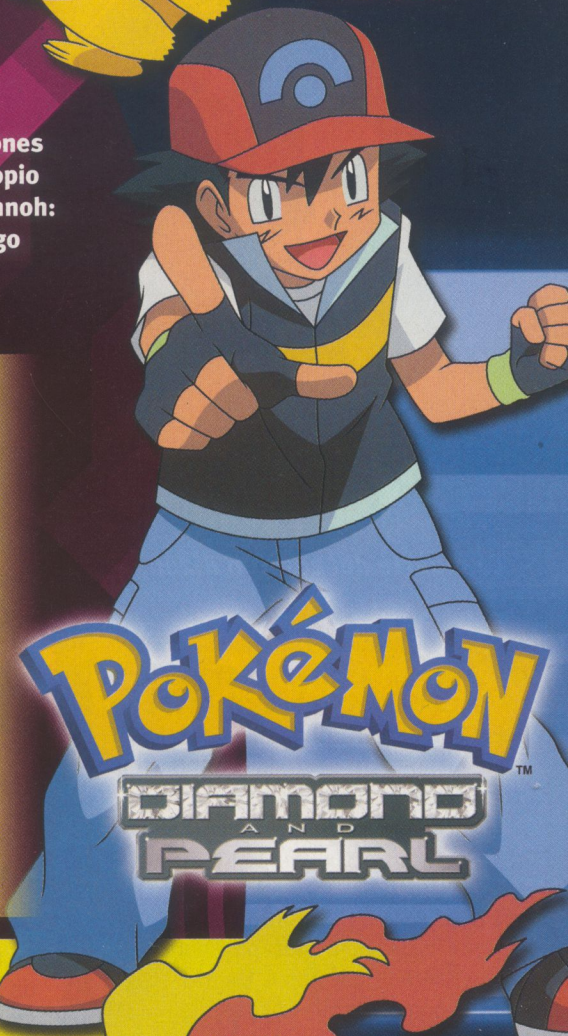
Subcapitana Nemu Kurotsuchi

12ª DIVISIÓN

Sin duda, una división de gran importancia, puesto que a su cargo está el instituto de investigación. Todos los datos sobre "shinigami", "hollow" y demás se encuentran archivados allí. También se llevan a cabo experimentos bajo la batuta del inquietante subcapitán Kurotsuchi. Este tipo ha modelado su propio cuerpo para mejorar sus habilidades. Incluso ha "creado" a su fiel hija Nemu, que nunca rechista las órdenes de su padre. El anterior capitán es un viejo conocido de Ichigo.

EVOLUCIONES: CHIMCHAR PARTE 2

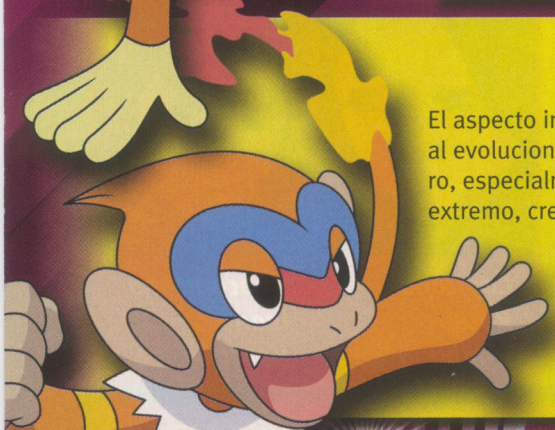
Si el mes pasado te mostrábamos las evoluciones de Turtwig y Piplup, esta vez toca hacer lo propio con el tercer Pokémon de inicio de la región Sinnoh: Chimchar. ¡El travieso Pokémon de tipo Fuego se ha hecho muy popular!



Chimchar

Este simpático Pokémon es muy ágil, por lo que basa parte de sus habilidades en la velocidad. De su fisonomía, que recuerda claramente a un chimpancé, destaca la llama que le asoma en la cola. Al ser de tipo fuego, le sirve para sus ataques. Curiosamente, la llama no se apaga con el agua, pero sí cuando duerme. Polo, el rival de Ash, tiene uno, aunque no lo trata muy bien.

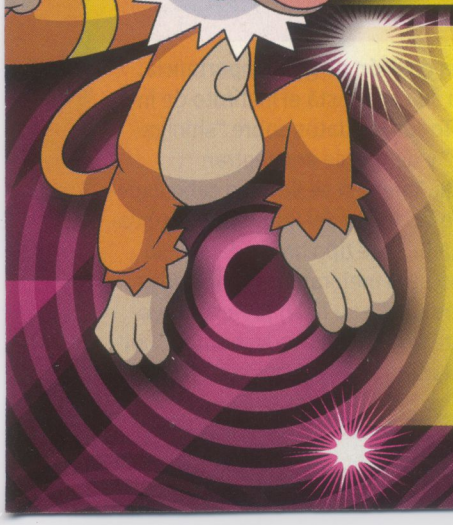
Pokédex:	#390
Tipo:	Fuego
Altura:	0,5 m
Peso:	6,2 kg



Monferno

El aspecto inocente de Chimchar cambia totalmente al evolucionar a Monferno. Su pelaje se vuelve más oscuro, especialmente su cabeza. Y la cola, con la llama en su extremo, crece mucho. Este Pokémon ya no sólo domina los ataques de fuego, sino que su potencia se multiplica. Además, también controla técnicas de tipo lucha.

Pokédex:	#391
Tipo:	Fuego/Lucha
Altura:	0,9 m
Peso:	22,0 kg



Infernape

Con una cara de pillo que tira para atrás, Infernape vuelve a cambiar de aspecto. Quizás no de forma radical, pero su pelaje se torna blanco en buena parte de su cuerpo. ¡Si hasta parece que lleve ropa! La llama de su cola desaparece de ahí para situarse en su cabeza, donde arde con mayor fuerza. ¡Su velocidad y potencia son ahora máximas!

Pokédex:	#392
Tipo:	Fuego/Lucha
Altura:	1,2 m
Peso:	55,0 kg

DETECTIVE CONAN

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

Kogoro Mouri

FICHA

Nombre:	Kogoro Mouri
Pelo:	negro
Ojos:	marrones
Profesión:	detective privado
Le gusta:	las mujeres y el alcohol
Deporte favorito:	la hípica

HISTORIA

Kogoro es el padre de Ran, la medio novia de Shinichi. Aunque no está divorciado, hace ya tiempo que no vive con su mujer, la brillante abogada Eri Kisaki. Cuando todavía era policía, accidentalmente le disparó. Este hecho provocó que ella se marchara de casa, además de que le suspendieran del servicio. A partir de entonces, intentó abrirse camino como detective privado sin mucho éxito. Parecía que había perdido el rumbo. Bebía en exceso y se dedicaba a tratar de ligar con mujeres guapas. Todos los intentos de Ran por reconducir la vida de su padre fracasaban. Hasta que acogen a Conan. Entonces la vida de Kogoro cambia radicalmente. Conan quiere encontrar a los Hombres de Negro y conseguir el antídoto para recuperar su apariencia normal. Por ese motivo sigue a Kogoro en un caso con la esperanza de hallar indicios que le lleven hasta la organización criminal. Pese a que nada tiene que ver con ellos, Conan duerme a Kogoro con un dardo anestesiante y soluciona el enigma. Sin embargo, lo presenta como si hubiera sido Kogoro quien lo ha resuelto. Siguiendo la misma táctica, Kogoro logra bastante fama y en poco tiempo se convierte en el detective más conocido de Japón. Incluso cree que realmente es él quien soluciona todos los casos al entrar en trance (porque luego no recuerda nada de nada). Y pensar que está harto de que Conan dé la lata en la escena del crimen...

PERPLEJO
Kogoro no sabe muy bien cómo solventa los casos.

DETECTIVE
Las aptitudes de Kogoro como detective son más bien nulas.

FAMILIA

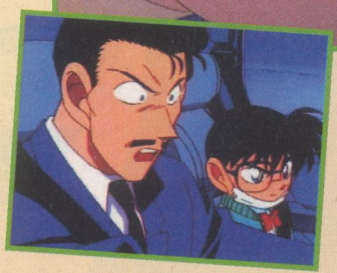
Aunque Eri Kisaki está aún casada con Kogoro, vive separada de su marido. Es una abogada con mucho talento y éxito profesional. Ran sigue viviendo con su padre, lo cual es muy positivo para él. ¡De lo contrario, Kogoro estaría completamente perdido!

COMPORTAMIENTO

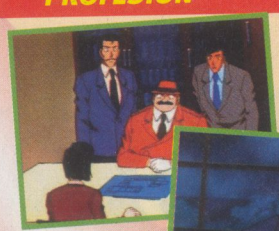
A Kogoro le gusta la buena vida. El dinero que gana en sus casos le permiten beber cuanto quiera, apostar a las carreras hípicas y a perseguir a mujeres guapas.

CONAN EDOGAWA

La irrupción de Conan en la vida de Kogoro tiene consecuencias positivas. Como el chico soluciona a escondidas sus casos, Kogoro adquiere una fama inmerecida. Pero Conan también obtiene sus beneficios, ya que los casos en que se ve envuelto Kogoro son a menudo importantes y quizás alguno le pueda dar pistas sobre los Hombres de Negro.



PROFESIÓN



Antes, Kogoro era policía y trabajaba bajo las órdenes del inspector Megure. Tras el incidente doméstico con su arma reglamentaria, es suspendido del cuerpo. Ni corto ni perezoso, entonces decide se convierte en detective privado.

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

1ª TEMPORADA, PARTE 3: EPISODIOS 26-37

26. El campeón contra el creador (parte 1)

Después de muchos problemas, el grupo entra en el castillo. Allí se encuentran con Keith. A continuación, presencian el duelo de exhibición entre Seto Kaiba y Pegasus. Si gana Kaiba, recuperará el alma de Mokuba, pero en caso contrario... perderá la suya. Kaiba le cede el campo de batalla. Pegasus juega con él y hace ver que está en desventaja en los primeros compases del duelo. Hasta que le roba el Dragón Blanco de Ojos Azules.

27. El campeón contra el creador (parte 2)

El ojo milenario da ventaja a Pegasus en el duelo. Le basta con utilizar las poderosas cartas de su mazo de dibujos animados. En cuanto emplea el Mundo Animado, los monstruos del campo de batalla pasan a ser caricaturas. Poco a poco menguan los puntos de Kaiba. ¡Incluso crea al Animado Dragón de Ojos Azules! Pese a esforzarse, Kaiba lo tiene cada vez más complicado. Así que decide confiar en el corazón de las cartas. Aun así, es derrotado. Su alma queda encerrada en una carta.

28. La noche antes

Las semifinales ya están decididas. Los duelos enfrentarán a Yugi contra Mai y a Joey contra Keith. Para luchar, deberán mostrar las cartas que les enviaron en la invitación al torneo. Esa noche, Yugi sueña con su abuelo, que le aconseja aprender a controlar el poder de su puzzle milenario. Joey duerme a pierna suelta mientras Keith le roba su carta. En cuanto a Tristán, Téa y Bakura, investigan los aposentos de Pegasus. Cuando éste les pilla, emplea el ojo milenario para mostrarles un duelo de las sombras. Por suerte, el anillo milenario de Bakura reacciona y los devuelve a la realidad, borrándoles la memoria. Bakura está raro.

29. Doble identidad (parte 1)

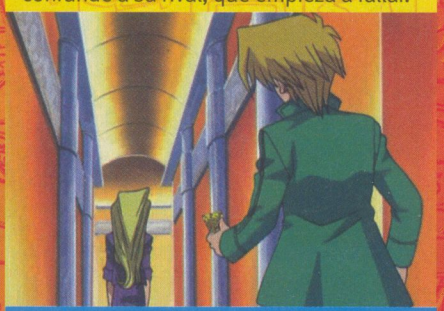
Comienza la recta final del torneo. Yugi se las ve contra Mai. Inicialmente, ella saca ventaja gracias a una carta trampa que acaba con los monstruos del chico. El duelo sigue inclinándose de su lado a causa de su buena estrategia. Algo parece atenazar al muchacho, que no juega como siempre. ¿Tendrá que ver con el extraño poder que acaba de descubrir que posee el puzzle milenario?

30. Doble identidad (parte 2)

Mai le echa una mano a Yugi, que no juega a tope porque no quiere que el poder del puzzle milenario le obligue a hacer daño. Entonces el espíritu del puzzle le promete actuar bien y Yugi cede. Paulatinamente recupera terreno. Sin embargo, Mai no es una principiante y aguanta las trampas de Yugi. ¡Le pone contra las cuerdas! Hasta que Yugi usa a Kuribo frente a las Damas Arpías y el Dragón Esclavo de Mai. Quiere usar el Ritual del Fulgor Negro. La carta necesaria la saca en el último turno. Así surge el Soldado del Fulgor Negro, que acaba con toda esperanza para Mai. Ella comprende que ha perdido y se rinde.

31. La maquinación de Keith (parte 1)

Es el turno de la segunda semifinal. Joey tiene un problema: ha perdido la carta que le había dado Yugi. Si no la encuentra, Keith pasará a la final sin necesidad de combatir. Cuando ya cree que es su fin, Mai le da su carta. ¡Puede participar! Rabioso, Keith se ve obligado a luchar. Los primeros compases del duelo los domina con total claridad el norteamericano, que usa un montón de monstruos máquina. Enseguida cobra ventaja. Hasta que Joey cae en una trampa y descubre su modo de juego. Entonces comienza a imitarle. Eso confunde a su rival, que empieza a fallar.



32. La maquinación de Keith (parte 2)

Joey usa su Mago del Tiempo para oxidar al Monstruo Metralleta de su rival y a la vez hacer crecer su propio dragón. Pero Keith se la devuelve con una Máquina del Tiempo. Ambos están copiando los movimientos del otro. Poco a poco, Joey de nuevo remonta y gracias a su Dragón Negro de Ojos Rojos se lleva la victoria en una última jugada agónica. ¡Ya se conoce a los finalistas! Será un cara a cara entre dos grandes amigos: Yugi y Joey. Ambos tienen sus razones para desear ganar y se esforzarán al máximo por lograrlo.

Recortar por la línea de puntos

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

33. Grandes amigos, grandes duelistas (parte 1)

A Téa no le hace gracia ver cómo sus amigos se enfrentan. Tampoco Yugi lo tiene claro, pero Joey le convence. Al fin y al cabo, el que gane tendrá más posibilidades de derrotar a Pegasus. Desde el primer momento los dos ponen en juego cartas poderosas. Yugi saca la Calavera Invocada y Joey, el Caballero de la Llama. Las cartas trampa y mágicas se suceden. El chico rubio ha mejorado mucho desde que llegaron a la isla. Aun así, Yugi tiene más experiencia y mayores conocimientos. Y a Gaya, el campeón de dragones.

34. Grandes amigos, grandes duelistas (parte 2)

Pese a su desventaja, Joey guarda un as en la manga: el Dragón de Calavera Negra. Al emplearlo, Yugi contraataca con el Mago Oscuro. La estrategia de los Sombreros Mágicos le permite salvar la situación. Además, con el Círculo de los Conjuros debilita al dragón de su amigo. Aunque Joey se defiende con uñas y dientes, el Mago Oscuro acaba con el Dragón de Calavera Negra. Su última baza es el Dragón Bebé, al que el Mago del Tiempo transforma en un poderoso dragón. Sin embargo, el Mago Oscuro se ha convertido a su vez en el Sabio Oscuro. La victoria es para Yugi, que da el premio a Joey para que costee la operación de su hermana.

35. Yugi contra Pegasus, el duelo del milenio (parte 1)

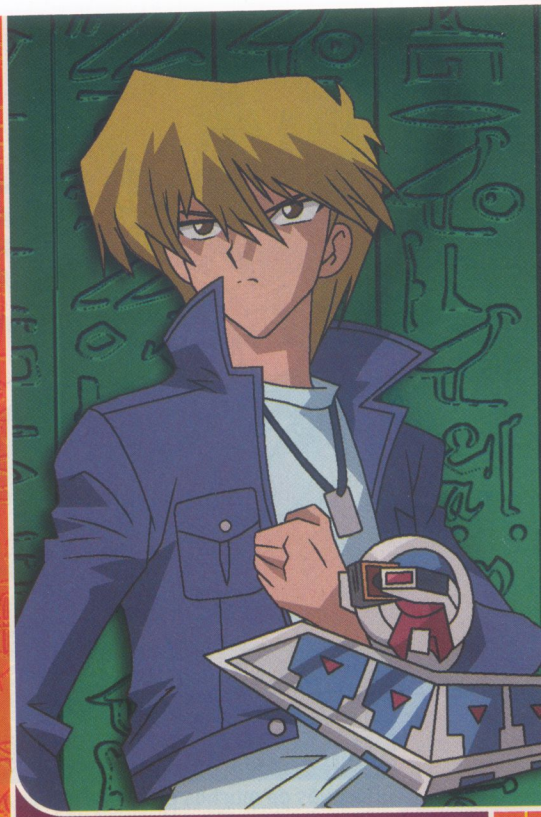
La esperada final tiene lugar y Joey está muy motivado. No en vano, si gana, podrá recuperar el alma de su abuelo. Además, Pegasus le promete liberar también las de los hermanos Kaiba. El inicio del duelo es muy lento. Los dos contendientes actúan con cuidado, sabedores de lo bueno que es el rival. El primer golpe lo da Pegasus, que lee la mente de Yugi mediante el ojo milenario. Yugi se da cuenta y se asusta. Mientras tanto, Tristán se ha adentrado en el castillo para buscar a Seto y Mokuba. Halla a Mokuba en una mazmorra situada en las catacumbas y se lo lleva de allí, huyendo de los matones de Pegasus.

36. Yugi contra Pegasus, el duelo del milenio (parte 2)

Ante la complicada situación que atraviesa, Yugi se pregunta cómo evitar que Pegasus pueda saber las cartas que tiene. Debe abandonar las cartas débiles y empezar a tomar riesgos. Juega la Calavera Invocada y una trampa en la que cae su rival, pero Pegasus se la devuelve. No hay manera de pillarle, sabe lo que va a hacer en todo momento. Dispuesto a divertirse con el chico, Pegasus inicia el Mundo Animado y convierte a sus monstruos en dibujos. Los monstruos de Yugi son barridos del campo de batalla. Bakura ha salido en busca de Tristán, aunque no lo hace con buenas intenciones. Le salva de sus perseguidores y huyen del lugar. ¿Qué busca Bakura?

37. Yugi contra Pegasus, el duelo del milenio (parte 3)

Yugi pone en liza al Mago Oscuro y lo protege con los Sombreros Mágicos. Pegasus intenta adentrarse en su mente para saber en cuál se encuentra, momento en que Yugi idea un plan: separarse del espíritu del puzzle milenario. De esa forma, Pegasus no podrá leerle el pensamiento. Intercambiándose constantemente, logra confundir a su rival. Pero Pegasus tiene recursos y se sobrepone. Sus monstruos animados tratan de acabar con el Mago Oscuro, pero Yugi contraataca y destruye a los "dibus" de su rival. Ahora Yugi tiene una ligera ventaja. Mientras, Bakura da muestras de una gran maldad a causa del anillo milenario. Tristán está asustado. ¡Bakura quiere el cuerpo de Mokuba!



DATOS

Las sagas

Como suele ocurrir con las series tan largas, *Yu-Gi-Oh!* también puede dividirse en varias sagas o temporadas, ligadas a los acontecimientos que se narran en los 224 episodios de que consta. En su caso, son un total de seis. Cada una de ellas permite aumentar la emoción de los duelos y desarrolla la obra en un fantástico "in crescendo" que nos lleva hasta un final en el que Yugi debe demostrar toda su valía ante el enemigo definitivo. Aquí enumeramos las cinco temporadas:

1ª temporada	*Reino de los duelistas* (episodios 1 al 49)
2ª temporada	*Duelos en Battle City* (episodios 50 al 97)
3ª temporada	*En el reino de las sombras* (episodios 98 al 144)
4ª temporada	*Despertar de los dragones* (episodios 145 al 184)
5ª temporada	*Gran Torneo y Amanecer del duelo* (episodios 199 al 224)

Inicialmente, *Yu-Gi-Oh!* es una serie en la que los protagonistas, encabezados por Yugi, Mai, Joey y Seto Kaiba combaten en duelos de monstruos por el simple hecho de ganar torneos, prestigio o dinero. Pero la inclusión de elementos sobrenaturales permiten desarrollar una historia mágica que se vale de la rica mitología egipcia. Paralelamente, se muestra una tecnología punta que tiene gran importancia en más de una temporada gracias especialmente a la actividad de la Kaiba Corporation. A través de la cinco temporadas, puede observarse la evolución y unión de ambos mundos: el tradicional y el moderno.

¡CONCURSA!

¡VIVE UNA CARRERA FRENÉTICA Y DELIRANTE CON MARIO KART WII!

¡Gana una copia de *Mario Kart Wii* y compite con los personajes más populares del "Universo Mario" en el juego de carreras más frenético y divertido que hayas visto nunca! Tenemos 10 copias de *Mario Kart Wii* que sortearemos entre aquellos de vosotros que acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la versión maligna (y gordinflona) de Mario?

a. Waluigi b. Wario c. Wamario

¡Rellena el siguiente cupón y envíanoslo a la dirección indicada! ¡Es así de fácil!

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 24
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Este anime se ha visto en... Canal 2 Andalucía · K3 · 2 PUNTDOS

十二国記

Doce reinos

Esta serie de corte fantástico adapta una exitosa serie de novelas todavía inédita en España. Dado que solo unas pocas cadenas han emitido las increíbles aventuras de Yoko, Sugimoto y Asano en el mundo de los doce reinos, hemos elegido esta serie para protagonizar la sección de anime en las autonómicas de este número. Por suerte, la serie ha sido editada por Suevia Films casi en su totalidad (9 volúmenes con 36 de los 39 episodios de que consta).

Viaje a un mundo desconocido

Yoko Nakajima es una adolescente que se considera terriblemente infeliz. No siente el calor de su familia y sus compañeras de instituto lanzan rumores crueles sobre ella. Como una respuesta a sus súplicas, aparece de pronto Keiki. Se trata de un joven apuesto que se arrodilla ante ella, le besa la mano y le jura lealtad eterna. Keiki afirma venir de un mundo paralelo y que ha estado buscándola para llevarla allí. Antes de que pueda terminar de explicarse, aparecen unas bestias de aspecto demoníaco y el joven se enfrenta a ellas. Yoko no tiene más remedio que creer la historia que le ha contado; Keiki entonces le da una espada y le cuenta que ella es la heredera al trono de Kei. Dos compañeros de clase, la prepotente Yuka Sugimoto y el pasota Ikuya Asano, se unen a Yoko en un viaje interdimensional que los deja en una tierra desconocida. Y lo que es peor, ¡sin Keiki, su guía!

JURAMENTO *Keiki promete lealtad a Yoko, su reina.*

Solitario camino hacia En

De repente, los tres jóvenes se encuentran solos en un lugar que no conocen. Además, enseguida son reconocidos por los habitantes de ese reino, Ko, como "seres del mar". El nombre se debe a que desde Wa (la Tierra) se llega a través del mar. El rey de Ko ordena su ejecución, ya que quiere situar a una marioneta en el trono de Kei. Así que los chicos se convierten en fugitivos. Yoko trata de tomar las riendas de la situación, pero choca con la personalidad de Sugimoto. Mientras, Asano comienza a hartarse de vagar de un lado a otro. Lo único que quieren es poder asentarse en algún sitio para dejar de huir y comenzar a pensar en lo que hacer. Y, por supuesto, cómo regresar a su mundo. Sin embargo, Sugimoto acepta la oferta del rey de Ko para dirigir su guardia personal... ¡y la captura de Yoko! Poco después de esa traición, Asano cae por un barranco a un río y se lo lleva la corriente. Yoko se ha quedado del todo sola.

El mundo de 12 reinos

Esta tierra tan peculiar se divide en doce reinos: Ho, Ryu, Tai, Kyo, En, Han, Kei, Sai, Ko, Ren, So y Shun. En cada uno existe un «kirin», un ser mítico que elige al rey según un sexto sentido otorgado por los dioses al que acata en todo. Todos son capaces de convertirse en un bello unicornio, por cierto. En el centro de esos doce reinos existe una zona llamada Kokai, donde se halla el monte Ho. Allí es donde viven los dioses y los futuros gobernantes, que reciben las enseñanzas pertinentes para las tareas que desempeñarán en sus respectivos reinos. Luego, en algún lugar mar adentro, se supone que existe Wa, de donde proceden los "seres del mar". Aunque en realidad se trata de un portal entre dimensiones que comunica ese mundo con el humano.

Yoko Nakajima

La delegada de clase lleva una vida gris, siendo odiada por sus compañeras. Aunque nunca se mete en líos, es sumamente educada y una alumna aplicada; sus padres tampoco parecen quererla. Su único amigo es Asano, al que conoce desde que eran niños. Todo esto cambia al conocer a Keiki. Su deseo de evadirse, de huir de una realidad que le hace mucho daño y que cada vez la ahoga más, al fin se cumple. Cuando llega al mundo de los doce reinos, obtiene ciertos poderes. Ella es la elegida para ocupar el trono de Kei, pero para ser entronizada deberá librar una dura batalla contra sus enemigos y también contra sus propios miedos.

Yuka Sugimoto

Su vida en el mundo humano no era demasiado feliz. Las constantes humillaciones de compañeras y compañeros hicieron que se encerrara en un mundo de fantasía a partir de novelas y mangas. Por eso cree que Keiki se ha equivocado y que es ella la elegida. Al fin y al cabo, su espíritu aventurero y duro encaja mejor en ese mundo hostil en el que podría mostrarse abiertamente tal como es. Ni corta ni perezosa, realiza el viaje con Yoko y Asano, y trata de liderar el grupo. Parece empezar a sentir algo por Asano cuando el chico desaparece. Luego es reclutada por el rey de Ko y se convierte en la enemiga de Yoko.

Ikuya Asano

Este alegre chico es amigo de Yoko desde la infancia. Lleva algún tiempo enamorado de Sugimoto y trata de ligársela, pero no parece tener éxito. Se ve envuelto en esta peligrosa aventura sin querer y se convierte en un elemento de disputa en el grupo, ya que Sugimoto lo engatusa para que se ponga de su lado a la hora de tomar decisiones. Al marcharse ella, el chico se queda con Yoko, pero cuando les atacan unos demonios-lobo, cae a un río y no se vuelve a saber de él. Es el más razonable de los tres y parece el único que no tiene nada que ver con lo que está sucediendo en ese mundo, pero quién sabe...

Keiki

Es el "kirin" del reino de Kei. Es decir, el elegido por los dioses para que sirva como fiel consejero al gobernante. Precisamente él, en tanto que "kirin" de Kei, es quien ha escogido a la nueva reina. Para ello, viaja hasta el mundo humano con el fin de convencer a Yoko de su destino y llevarla consigo hasta su reino. El joven es un amante de la paz y odia hacer uso de la fuerza, como todos los "kirin". Por esa razón se muestra más dolido por todas las batallas y maquinaciones que hay alrededor del trono que pertenece a Yoko.

El as en la manga de Ko

La mayoría de los reinos persiguen la presencia de los "seres del mar". Únicamente En parece aceptarlos, por lo que Yoko decide dirigirse hasta allí. Desgraciadamente, por el camino sufre diversos percances y el resto del viaje deberá hacerlo ocultándose cuidadosamente. Primero se une a un circo ambulante, cuyos integrantes la tratan muy bien. Más tarde conoce a Rakushun, un mediobestia con apariencia de ratón enorme, del que se hace muy amiga. Uno de los momentos más duros para Yoko se produce cuando debe enfrentarse a las huestes del rey de Ko, lideradas por Sugimoto. La tirantez que ha habido entre las dos chicas se libera en ese momento y da pie a una lucha en la que las dos lo dan absolutamente todo. Sugimoto ha aprendido a usar la espada y se ha tornado una gran guerrera. Pero la habilidad innata de Yoko es demasiado para ella. Yoko no sólo vence a su compañera de instituto, sino que además, acaba con el reinado de su obsesionado enemigo. Aunque ello tiene un coste que preferiría no haber pagado. Shoryu, gobernante de En, recibe a la chica con los brazos abiertos y le explica que el reino de Kei está devastado por las luchas de poder acaecidas desde la muerte del anterior gobernante, por lo que Yoko tiene la clave para que llegue la paz por fin. ¿Aceptará Yoko el papel que todos insisten en otorgarle? ¿Qué hace ahora Sugimoto? ¿Y qué ha sido de Asano en todo este tiempo?

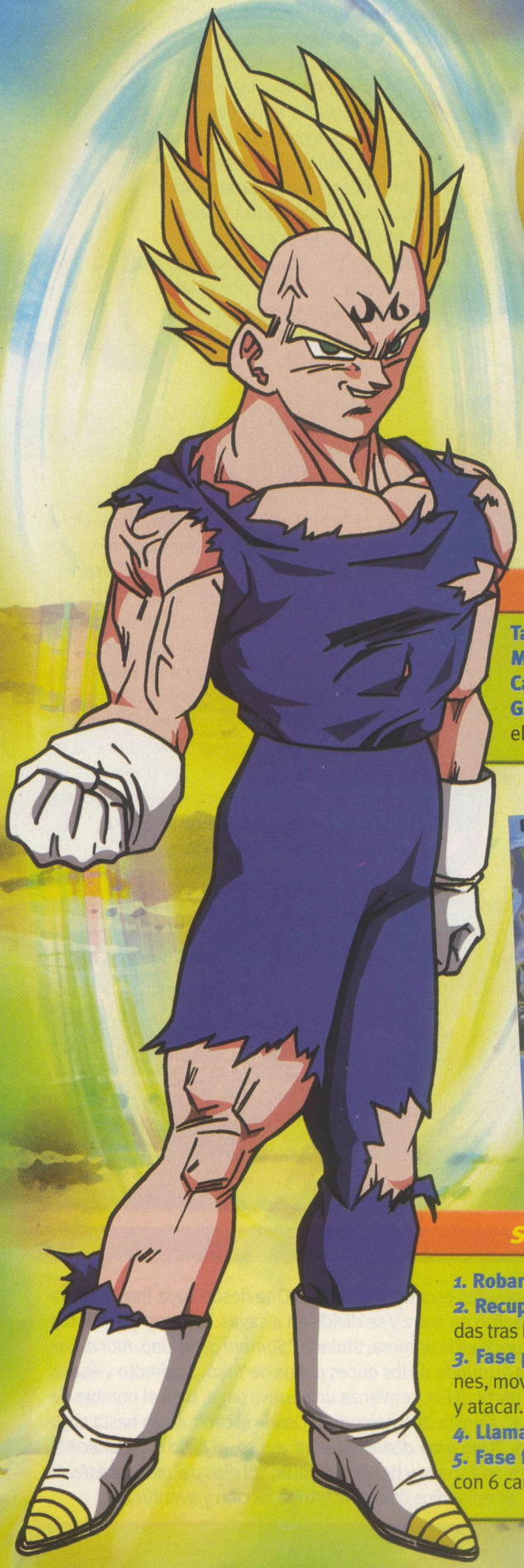
RAKUSHUN *Yoko le debe mucho a su fiel amigo.*

Las sagas de la obra

12 reinos se basa en una serie de novelas escritas por Fuyumi Ono desde 1992 (hasta ahora hay 7). La serie de animación se realizó en 2002 y se divide en 4 sagas. Justo en el episodio 14, que tiene forma de resumen, concluye la primera, titulada "*Sombra de la luna, mar de las tinieblas*", que va desde la llegada al mundo de los doces reinos de Yoko, Sugimoto y Asano hasta la entronización de Yoko. A partir del 15 comienza una nueva saga, bajo el nombre de "*Mar del viento, orilla del laberinto*". Consta de 8 episodios. Desde el capítulo 23 hasta el 39 se encuentra la saga más extensa, "*Una gran distancia en el viento, el cielo al amanecer*". Los 6 episodios finales son inéditos en España y tienen por título "*El dios del mar del este, la orilla del mar del oeste*". En total, 45 episodios llenos de intriga, acción y aventuras.

APRENDE A JUGAR A...

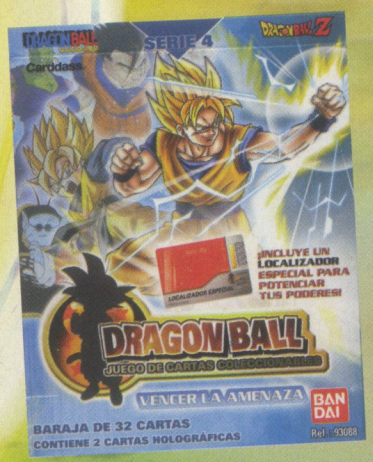
DRAGON BALL
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



Continuamos nuestros "tutoriales" para aprender a jugar a los JCC que hay en el mercado con el que se inspira en una de de las series más populares de todos los tiempos, Dragon Ball. ¿Quieres ponerte en la piel de Goku y vencer a sus peores enemigos? ¡Pues lee atentamente este artículo y pronto conocerás todos los secretos del juego!

LAS CLAVES

Tamaño del mazo: 32 cartas
Mano: 6 cartas
Cartas repetidas: Sí, hasta 3
Gana quien... reduce a o puntos el Espíritu del oponente.



SECUENCIA DE TURNO

1. **Robar:** Robas una carta.
2. **Recuperación:** Endereza las cartas giradas tras la acción del turno anterior.
3. **Fase principal:** Puedes realizar acciones, mover personajes de una zona a otra y atacar.
4. **Llamada de personajes.**
5. **Fase final:** Descarte hasta quedarse con 6 cartas en la mano.

El JCC de Dragon Ball reproduce los combates que tienen lugar en la serie. Por lo tanto, la mecánica del juego se basa en la puesta en juego de los personajes que tengas en la mano, que tendrán que "darse de bofetadas" con los que baje tu oponente. Pero... ¿cómo funcionan exactamente las batallas?

Preparación y fases previas

Como casi todos los demás JCC publicados en nuestro país, en Dragon Ball cada jugador juega sus cartas sobre una superficie o zona de juego. En este caso, la zona de juego está dividida en dos partes principales, el "campo de batalla" y el "campo de refuerzo". Sólo los personajes que se encuentren en el campo de batalla podrán participar en los combates que tengan lugar a lo largo del turno. Teniendo en cuenta que un personaje jugado desde la mano aparece siempre en el campo de refuerzo, es importante que recuerdes mover siempre a tus personajes de una zona a la otra. Por lo demás, las fases previas al combate son más o menos parecidas a las del resto de juegos de este tipo. Cabe destacar, en la fase principal del juego, que antes del combate puedes utilizar alguna de las habilidades especiales que tengan tus personajes en juego. Usar una habilidad especial te obliga a colocar esa carta girada de lado, lo cual impide al personaje realizar ninguna otra acción durante el turno, incluido el combate. Así que deberás decidir cuidadosamente qué personajes "pierdes" para el combate tras utilizar sus habilidades especiales. Una vez has movido tus personajes de una zona a otra y has usado todas las habilidades especiales que te parecían necesarias, llega el momento más importante de la partida: el combate.

El combate

Sólo pueden participar en un combate los personajes que no se hayan movido o no hayan utilizado sus habilidades especiales en ese turno. Primero el atacante debe anunciar con qué personajes ataca, y luego el defensor con cuales personajes defiende, y a quién. Una vez se han establecido los duelos individuales, todo se reduce a comparar los Puntos de Ataque (PA) en la parte superior de cada carta de personaje. El que tenga más PA vence la batalla y el perdedor es eliminado. Si hay empate, son los dos personajes los que quedan eliminados. Sin embargo, en ninguno de estos casos se ve afectado el Espíritu (que no son más que las cartas que forman el mazo de cada jugador). Sólo perderás Espíritu cuando dejes algún personaje atacante sin defender. En ese caso, perderás un Espíritu igual al Nivel de Batalla (NB) indicado en la carta del personaje, en la esquina superior derecha. Por ejemplo, si un personaje tiene NB3, deberás pasar tres cartas de la parte superior de tu mazo a la papelera.

Hay que tener en cuenta que el combate también puede verse afectado por diversas circunstancias. Para empezar, por las cartas de escena, cartas especiales que se pueden jugar en diferentes momentos del turno (según se indique en cada carta) y que pueden potenciar a tus personajes o perjudicar a los de tu oponente. También hay que tener en cuenta las cartas de Dragon Ball, algunas de las cuales pueden tener efectos especiales sobre el juego. Y lo mejor de todo: si logras reunir las 7 cartas de Dragon Ball, podrás convocar una carta Shenron. Las cartas Shenron tienen poderosos efectos sobre la secuencia del juego, y el jugador que logra jugar una de ellas habitualmente sale muy beneficiado.

Esto es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar al JCC de Dragon Ball. Si tienes alguna duda, echa un vistazo al libro de reglas... iy si aun así no estás seguro de algo, envíanos una carta y nosotros te responderemos desde aquí!

TU ZONA DE JUEGO

TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE PERSONAJE: Son la base del juego. Sus Puntos de Ataque (PA) y Nivel de Batalla (NB) determinan el resultado de los combates y el daño causado al rival.

CARTAS DE ESCENA: Cartas que potencian a tus personajes o causan alguna desventaja a los del rival. Se pueden jugar en diferentes momentos del turno.

CARTAS DRAGONBALL: Necesitas las 7 cartas de DB para convocar a Shenron. Además, algunas de las cartas de dragonball tienen habilidades especiales.

CARTAS SHENRON: Cartas con poderosos efectos especiales que pueden cambiar el signo de una partida. Sólo puedes usarlas si tienes las 7 dragonballs.

CARTAS DRAGONBALL

A lo largo de la partida, también puedes hacer que tus personajes busquen Dragonballs como parte de su acción. Algunas cartas de DB tienen efectos especiales, y además necesitarás las 7 bolas de dragón para invocar una carta de Shenron.

¡AYÚDANOS Y LLÉVATE UN MAZO!

Si tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Las mejores contribuciones irán apareciendo cada mes en esta sección. Por supuesto, también nos puedes escribir si tienes cualquier duda sobre cualquier JCC... ¡estamos aquí para convertiros en unos auténticos maestros en los juegos de cartas coleccionables! ¡Hasta el mes que viene!

Clank Agente Secreto™

Después de *Ratchet & Clank: El tamaño importa*, publicado a finales del año pasado para PS3, ahora nos llega una nueva entrega de la saga para PSP en la que manejaremos a un robot agente secreto.

El dúo de personajes de Rachet y Clank ya habían protagonizado varios títulos tanto en las diversas PlayStation como en la PSP. Pues bien, si en su momento fue Ratchet el que tuvo un videojuego en solitario, ahora es su compañero Clank el que tendrá esa oportunidad. En *Clank: Agente secreto* tendremos que manejar a la mitad robótica del dúo, Clank, que deberá sacar de aprietos a su amigo después de que Ratchet sea detenido por robar un objeto legendario. Por lo tanto, con una especie de James Bond disfrazado, deberemos ir recogiendo objetos y superando a los enemigos con que nos encontremos en nuestro afán por liberar a Ratchet y, de paso, encontrar el objeto en cuestión, que alguien más listo que nosotros ha robado. ¿Serás capaz de superar el desafío?

Clank, agente secreto
Compañía: Sony
Género: Plataformas
Plataforma: PSP
A la venta: 11 de julio

opoona オプーナ

Opoona nos ofrece sin duda uno de los argumentos más originales que hemos visto en los últimos tiempos. ¿Quieres descubrir un nuevo mundo mientras buscas a tu familia perdida y te quitas de encima a esos pesados que te persiguen?

El juego nos pone en la piel del pequeño Opoona, quien mientras realiza un viaje de vacaciones con su familia por el espacio ve cómo su nave se estrella contra el planeta Randroll. De inmediato, perderemos el contacto con nuestra familia y deberemos apañárnoslas para sobrevivir en solitario: eso implicará conseguir un trabajo, intentar volver a encontrar a tu familia... y enfrentarte a los peligrosos Dark Rogues. Por suerte, no tardaremos en descubrir que Opoona pertenece a una estirpe de guerreros conocidos como los Guardias Cósmicos. Así que por lo menos estaremos bien preparados para la aventura que nos espera, que no es pequeña: además de librar no pocos combates (usando el nunchuck de la Wii), también tendremos que tomar decisiones que afectarán a nuestra vida en ese nuevo mundo: conoceremos a nueva gente y nuestras decisiones influirán en el entorno y el mundo que nos rodea. Y para acabar de redondearlo todo, decir que los diseños son muy... especiales, como podéis ver por las imágenes que acompañan estas líneas. *Opoona* es, sin duda, un juego diferente.

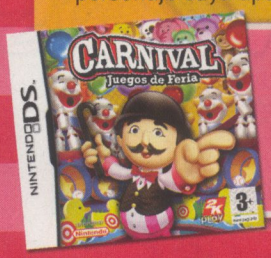
Opoona
Compañía: Koei
Género: Aventura/RPG
Plataforma: Wii
A la venta: 25 de julio

CARNIVAL Juegos de Feria

Algunos meses después de que apareciera para Wii, Carnival Juegos de Feria da el salto también a la consola pequeña de Nintendo. En este entretenido título encontraremos multitud de minijuegos como los que se podrían ver en cualquier feria... ¡pero sin movernos de nuestra DS!

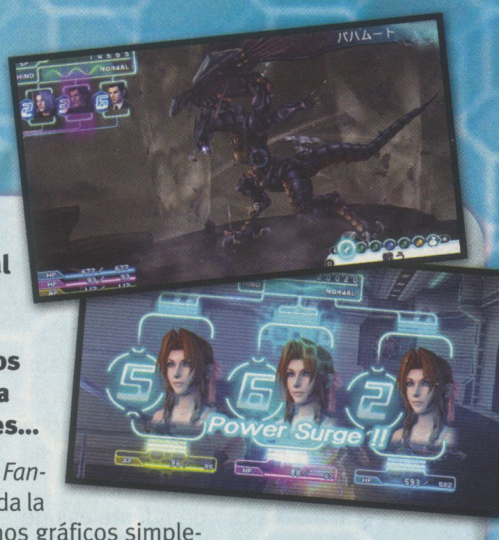
Si crees que tienes buena puntería y te gustan los juegos de feria, *Carnival Juegos de Feria* es tu juego: incluye más de 20 minijuegos diferentes que harán las delicias de cualquier aficionado a las ferias, desde los más populares (tiro a la rana, enceste en mini-canastas, derribo de latas) hasta otros menos habituales, y que tratan de aprovechar las prestaciones de la DS para crear experiencias nuevas y únicas: ¿te apetece participar en un concurso de gritos? Pues prepárate para gritar junto al micro de la DS... ¿Que lo que prefieres es una carrera de coches eléctricos? Pues también la tienes.

Además de los minijuegos, *Carnival Juegos de Feria* también incluye otros detalles simpáticos que reproducen el ambiente en una feria: podrás comprar algodón dulce y "pasear" por las diferentes tiendas, utilizando, por cierto, un personaje cuya apariencia podrás personalizar (color del pelo, atuendo, etc.) para que sea como más te guste a ti. ¡Vamos, consigue algunas fichas y prepárate para disfrutar de *Carnival Juegos de Feria*!



Carnival Juegos de Feria
Compañía: Cat Daddy Games/2K Play
Género: Minijuegos
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Verano de 2008

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII



Los aficionados del mundo de Final Fantasy están de enhorabuena: después del recién publicado *Final Fantasy Tactics A2*, ahora los usuarios de PSP pueden disfrutar de una nueva entrega de uno de los FF más populares...

Y es que ya tenemos aquí la precuela de *Final Fantasy VII*, una de las partes más populares de toda la saga. El juego, disponible para PSP, goza de unos gráficos simplemente impresionantes, así como un sistema de combate diferente al de los títulos anteriores. El argumento, ambientado algunos años antes que *FF VII*, nos pone en la piel de Zack, un joven soldado de una organización de élite al servicio de la megacorporación Shinra, y que debe investigar la desaparición de una compañía entera de soldados. Acompañado de Angeal y de todo un clásico del título como es Zefirot, nuestras aventuras nos llevarán a descubrir que la organización para la que trabajamos no es del todo trigo limpio. *Crisis Core* nos presenta un interesante sistema de combate en tiempo real en el que podemos utilizar ataques especiales o incluso invocar seres legendarios de la saga, y además incluye un "Modo difícil" no disponible en la edición japonesa original que te pondrá las cosas más difíciles si te parece que acabárselo está chupado...

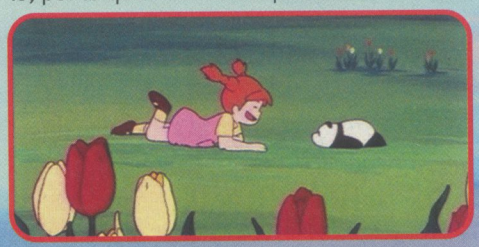
Final Fantasy VII: Crisis Core
Compañía: Square Enix/Proein
Género: Aventura
Plataforma: PSP
A la venta: Junio de 2008

LAS AVENTURAS DE PANDA Y SUS AMIGOS

Tras el lanzamiento de *Mis vecinos los Yamada*, Aurum ha presentado un nuevo título del prestigioso tándem formado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que años más tarde de realizar este fantasioso filme crearían Studio Ghibli (*El castillo ambulante*, *Cuentos de Terramar*).

Una familia con dos pandas

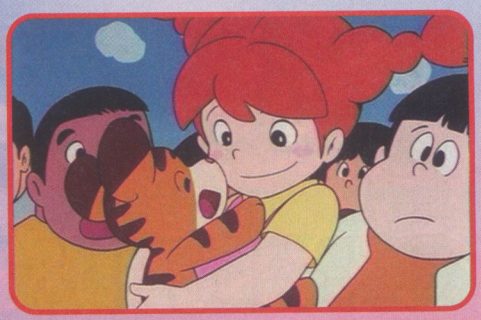
Mimiko es una niña huérfana que vive en un pueblecito con su abuela. Cuando llega el aniversario de su abuelo, que se encuentra en la ciudad, la anciana se marcha a celebrarlo, por lo que Mimiko se queda sola en casa.

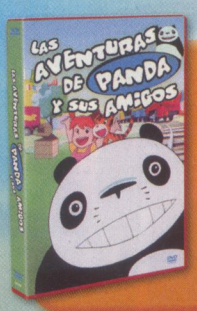


Como es una niña bastante espabilada, no tiene demasiados problemas. Ella se encarga de hacer la compra y de realizar las tareas del hogar. Sin embargo, con lo que no contaba era con encontrarse con una cría de panda en la puerta de su casa. Enseguida se hacen amigos y entonces descubre que el padre del osezno está en el bosque de bambú de al lado de su casa. ¡Lo más sorprendente es que ambos animales pueden hablar! Sus nombres son Papá Panda y Niño Panda. Al ver lo buena chica que es Mimiko, Papá Panda se ofrece a ser su padre. La niña se alegra mucho porque ahora tiene una familia y decide que entonces ella será la mamá de Niño Panda. Los tres empiezan a comportarse como una familia normal.

Las aventuras de Mimiko

Cada noche, Mimiko escribe una carta a su abuelita contándole las increíbles aventuras que ha vivido durante el día. La convivencia entre la despierta niña y sus dos compañeros panda es muy sencilla entre las cuatro paredes de casa. Otra cosa muy diferente es cuando salen a la calle. Por ejemplo, un día Niño Panda sigue a Mimiko hasta la escuela. Como no es capaz de hacer que vuelva a casa sola, se ve obligada a llevarlo con ella. Eso sí, tiene que hacerse pasar por un peluche. Todas sus compañeras quieren tocarlo y existe el peligro de que se descubra que es un panda de verdad. Sobre todo cuando huele la comida que se está preparando en la cocina y monta un gran jaleo en todo el pueblo. En otra ocasión, Mimiko acoge en casa a Tigre Hijo, una cría de tigre que se ha perdido. Por casualidad, Tigre Hijo y Niño Panda acaban llegando al circo al que pertenece el pequeño felino y allí, después montar un buen escándalo, Tigre Hijo se reencuentra con su madre.

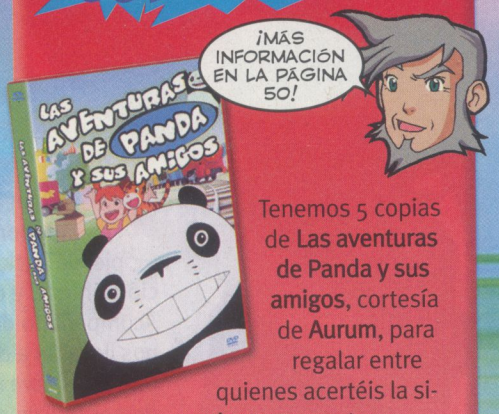




Las aventuras de Panda y sus amigos

80 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Tráilers Aurum
Fecha de lanzamiento: 4 de junio de 2008
Distribuidora: Aurum
Precio: 14,95 euros

CONCURSO



Tenemos 5 copias de **Las aventuras de Panda y sus amigos**, cortesía de **Aurum**, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el pequeño panda amigo de Mimiko?

Selecta Visión acaba de lanzar en un pack tres títulos de anime que adaptan el videojuego de lucha más popular de todos los tiempos. Podrás encontrar los espectaculares combates de Ryu, Ken, Chun-Li y compañía en esta caja metálica que incluye *Street Fighter II: la película*, *Street Fighter Alpha* y *Street Fighter Alpha Generations*.

Street Fighter: la colección

Street Fighter II: la película

Por todo el mundo está expandiéndose una poderosa y violenta organización criminal llamada Shadowlaw. Sus principales actividades consisten en el tráfico de drogas y armas, las cuales lleva con éxito a cualquier rincón del planeta. Además, da cobijo a peligrosos terroristas y actúa contra aquellos gobiernos y cuerpos policiales que tratan de darles caza. Sus raíces alcanzan ya demasiados países, por lo que suena la alarma de amenaza mundial. Así pues, la Interpol organiza una misión destinada a encontrar la base secreta donde se encuentran los líderes de Shadowlaw. Los encargados de llevarla a cabo son Chun-Li y Guile. Cuentan con la inestimable de ayuda de uno de los mejores luchadores de artes marciales que existen, Ryu. Juntos confían en acabar con los cabecillas de Shadowlaw. Sin embargo, el enemigo resulta tener aliados muy fuertes, ¡entre ellos Ken, el compañero de aprendizaje de Ryu!

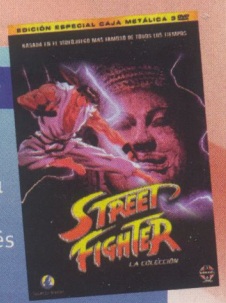
Street Fighter Alpha

La misteriosa muerte del maestro de Ryu y Ken reúne a los dos jóvenes después de un tiempo. Pronto descubren que detrás se encuentra Shadowlaw, un sindicato criminal que está comenzando a hacerse fuerte en Asia. Entonces se produce el secuestro de Shun, el hermano de Ryu, y ambos jóvenes parten en su busca. Igual de peligrosas son las dudas que atenazan a Ryu. Lleva algún tiempo sintiéndose atraído por el lado más oscuro de las artes marciales y se debate entre permanecer fiel a las enseñanzas de su maestro o dejarse llevar por el poder maligno. La clave de su decisión parece tenerla Akuma, el antiguo rival de su maestro.

Street Fighter Alpha Generations

Dos años después de la muerte de su maestro, Ryu regresa a las montañas para presentar sus respetos ante su tumba. En él aún arde el furor de la venganza hacia Gouki, también llamado Akuma, que asesinó a su maestro llevado por el lado oscuro de las artes marciales. En la montaña conoce a un anciano monje que domina algunas técnicas interesantes. Ryu se convierte en su discípulo y entrena con ánimo para aprender del viejo maestro. Sabe que pronto tendrá lugar la lucha definitiva contra el demoníaco Gouki. ¡Y no está dispuesto a ser derrotado!

Street Fighter: la colección



100 + 45 + 50 minutos
3 DVD9 / NR-7
Audios: japonés 2.0, inglés 5.1 y español 5.1, 2.0 y DTS
Subtítulos: español, portugués e inglés
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Entrevistas, Making Off, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Tráileres, Álbum de imágenes y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 18 de junio de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 17,95 euros

CONCURSO

Tenemos 3 copias del pack recopilatorio **Street Fighter: la colección**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

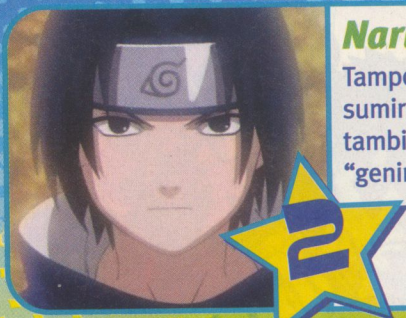
¿Por qué dos nombres se conoce al asesino del maestro de Ryu?

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

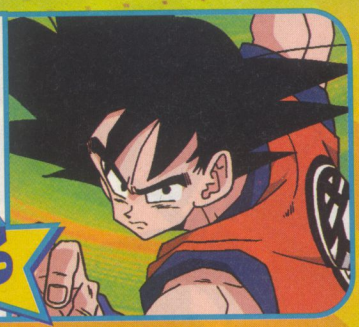
Naruto
Con la tontería, sigue siendo un "genin".

2 SASUKE UCHIHA



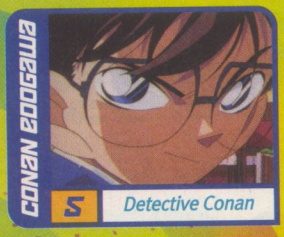
Naruto
Tampoco puede presumir mucho, que también es un simple "genin".

3 SON GOKU



Bola de dragón
Cuando era niño, ¿qué nivel habría tenido como ninja?

4 MONKEY D. LUFFY — One Piece

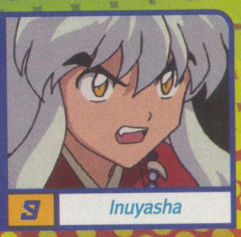


5 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

6 SHIN CHAN — Shin Chan

7 VEGETA — Bola de dragón Z

8 ASH KETCHUM — Pokémon

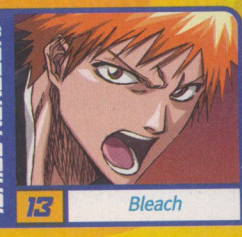


9 INUYASHA — Inuyasha

10 SAKURA HARUNO — Naruto

11 ZORRO RONOA — One Piece

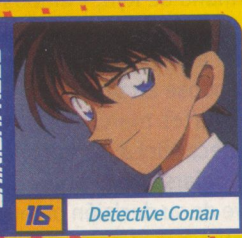
12 ZATCH BELL — Zatch Bell!



13 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

14 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

15 KAKASHI HATAKE — Naruto



16 SHINICHI KUDO — Detective Conan

17 SESSHOMARU — Inuyasha

18 GAARA — Naruto

19 RAN MOURI — Detective Conan

20 EDWARD ELRIC — Fullmetal Alchemist

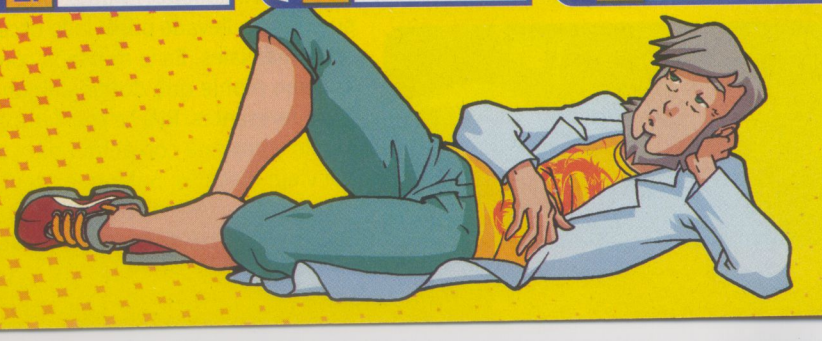
21 SON GOHAN — Bola de dragón Z

22 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

23 RUKIA KUCHIKI — Bleach

24 MAYA — Pokémon Diamond & Pearl

25 JIRAIYA — Naruto



TOP-10 SERIES

NARUTO ¡Ya a la venta el volumen 13 de la serie en DVD!

1

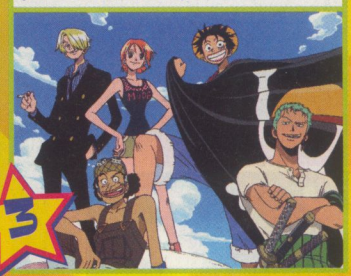
BOLA DE DRAGÓN

Después de casi dos años, descansa un poco en Cuatro.

2

ONE PIECE

¿Cuánto más deberemos esperar para ver nuevos episodios?



3

4 Pokémon

5 Detective Conan

6 Shin Chan

7 Inuyasha

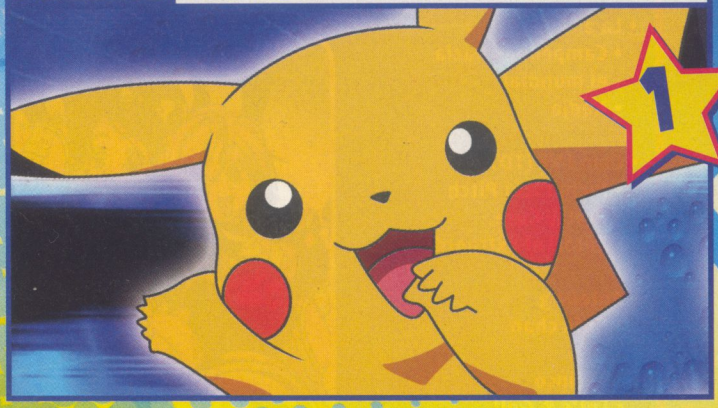
8 Sargento Keroro

9 Bleach

10 Yu-Gi-Oh!

TOP-10 MASCOTAS

PIKACHU **POKÉMON** Chopper y Keroro no le alcanzan.



1

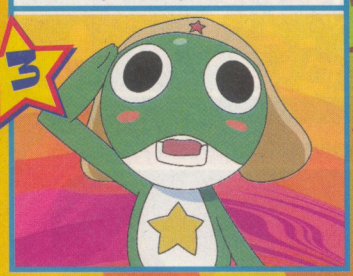
CHOPPER

ONE PIECE Mantiene el puesto que recuperó el mes pasado.

2

KERORO

SARGENTO KERORO Desde el tercer puesto, piensa en verde.



3

4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 AKAMARU — Naruto

7 KON — Bleach

8 SHIPPO — Inuyasha

9 CHIMCHAR — Pokémon

10 GAMABUNTA — Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)
2. Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)
3. Mario Kart Wii (Wii)
4. Pokémon Diamante & Perla (GBA)
5. Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)
6. Pokémon Battle Revolution (Wii)
7. Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)
8. Pokémon Esmeralda (GBA)
9. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
10. Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 24
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 07/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

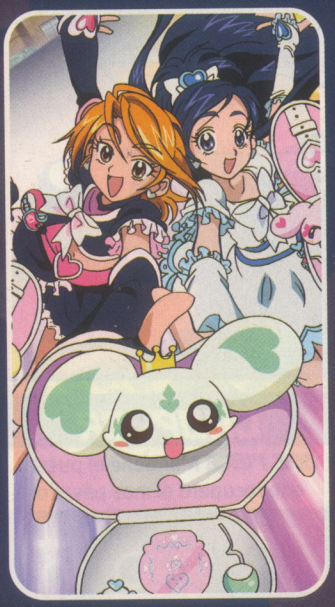
¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **La 2**
  - Campeones hacia el mundial
  - Nadja
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Pretty Cure
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Pretty Cure
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!



© 2004 Toei Animation

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

© 2001 YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA/avex/TV TOKYO

CAMPEONES HACIA EL MUNDIAL

Tras lograr el campeonato en la liga brasileña, donde ha mantenido una tremenda rivalidad con Natureza, Oliver Aton acaba de fichar por un equipo europeo: el FC Catalunya (sospechosamente parecido al FC Barcelona). Mientras inicia su aventura en el fútbol español, Oliver recuerda sus inicios en el New Team, desde donde se erigió como líder de una fantástica generación en la que destacan Mark Lenders, Benji Price y Tom Baker. Juntos, pueden llevar a Japón a hacer algo grande en el próximo Mundial.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - GetBackers
  - Sakura, la caçadora de cartes
  - School Rumble
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Duel Masters
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Lupin the Third
  - Magical Doremi
  - Mirmo
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
  - One Piece
- **ETB-1**
  - Anne etxe berdekoa
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Megaman
  - Pokémon
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Detectiu Conan
  - Mirmo
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV Canaria/ TV Canaria 2**
  - B-Daman
  - La ley de Ueki
  - Megaman
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - Domo
  - Doraemon
  - El capità Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame (TDT)
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - Megaman
  - Monstre (TDT)
  - One Piece
  - Sakura, caçadora de cartes
- **TVG**
  - Beyblade
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan
  - One Piece
  - Sarxento Keroro

B-DAMAN

Yamato Delgado es un niño peculiar. Fue criado hasta los cinco años por gatos, cuyo comportamiento a menudo imita ahora, con 11 años. El chico tiene un objetivo: ser el mejor jugador de B-Daman, el deporte más popular del mundo. Ese sueño puede que lo cumpla pronto, ya que posee la legendaria espada de Cobalto. ¡Únicamente los destinados a ser grandes campeones pueden empuñarla! Con ella y sus amigos se enfrentará a la Alianza Oscura, que pretende adueñarse del mundo B-Daman.

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- F, a todo gas
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

AXN
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Inuyasha
- La ley de Ueki
- Lupin
- Kochikame

Boomerang
- Doraemon
- La abeja Maya
- Marco
- Zorori, el extraordinario

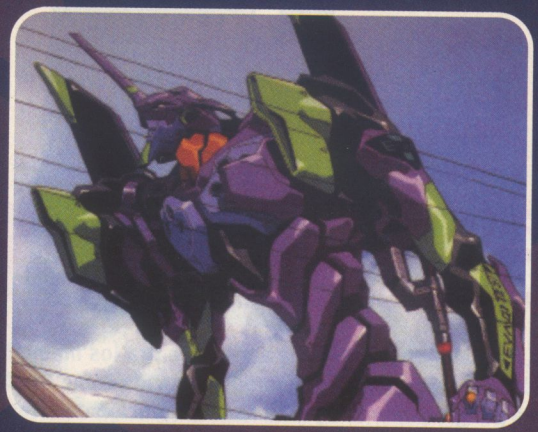
Buzz
- Basilisk
- Black Blood Brothers
- Black Cat
- Bleach
- Coyote Ragtime Show
- Evangelion
- Monster
- Mushishi
- New Commanders
- Speed Grapher
- Witchblade

Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón GT
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Mirmo
- Shin chan
- Viewtiful Joe

Jetix
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

KidsCo
- Medabots
- Sakura, cazadora de cartas

Nick
- Legendz
- Rantaro, el ninja boy



© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

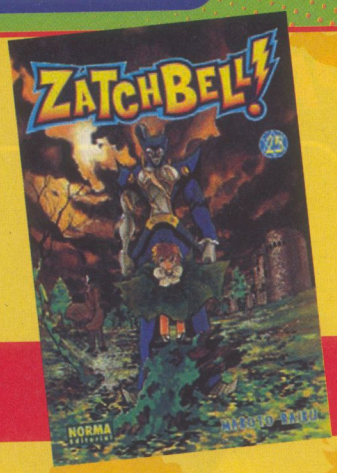
© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

VIEWTIFUL JOE

Tenía que ser una cita tranquila. Joe y Silvia iban al cine a disfrutar de una película de su superhéroe preferido, el Capitán Azul. Pero durante la exhibición, pasan cosas extrañas. Los personajes malvados derrotan al protagonista y, de repente, ¡se llevan a Silvia al interior de la pantalla! Joe logra entrar en la película en el último instante, dispuesto a salvar a su chica. El Capitán Azul le cede entonces sus megapoderes y Joe se transforma en un superhéroe. Es hora de impartir justicia.

MUSHISHI

En el mundo existen unos seres llamados "mushi". Se trata de unos seres vivos diferentes entre sí que pasan desapercibidos para la mayoría de los humanos. Sólo unos pocos, como Ginko, pueden verlos e incluso relacionarse con ellos. De ese modo, se sabe que los "mushi" pueden vivir en el interior de los hombres como si fuesen parásitos. A cambio, dotan al humano de una habilidad especial. Ginko viaja de un lado a otro estudiando las clases de "mushi" y solucionando los problemas que ocasionan.



ZATCH BELL! 25

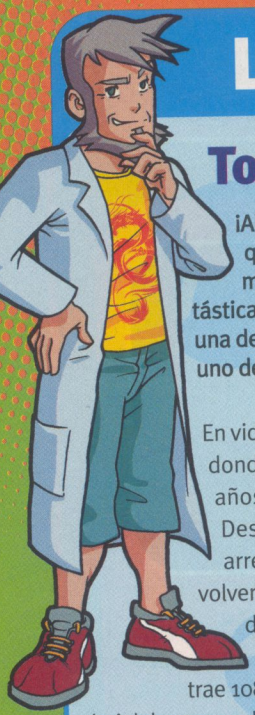
La batalla de Zatch y sus amigos contra los mamodos malvados prosigue. El arma mamodo conocida como Faudo se acerca peligrosamente a Japón con la intención de arrasar el país. En el interior del gigantesco mamodo se lleva a cabo la lucha por evitarlo. Ponygon y Riya combaten fieramente contra Fango y Zaruchim. Los conjuros más potentes parecen no surtir efecto en los "aliados" de Zeon. Por su parte, Zatch y los demás corren hacia la zona donde se encuentra sellado el verdadero Faudo. Deben llegar hasta allí cuanto antes y liberarle, pues está siendo controlado por Zeno y Rio. Sin embargo, la fuerza necesaria para ello es muy grande y por el camino vuelven a encontrarse problemas: unos poderosos mamodos les impiden pasar. ¡El tiempo se está acabando!

33 tomos / 192 págs / 6,95 euros / Norma Editorial

SHAMAN KING 32

Yoh, Ren, Horo Horo, Chocolove y Lyserg continúan avanzando en el continente de Mu. Los diez sacerdotes se interponen en su camino, de modo que no se puede evitar la batalla. Los chicos deben tener cuidado de no malgastar su fuerza chamánica. Si consiguen superarlos a todos, se las verán con Hao. Además, ya no cuentan con el poder de Iron Maiden, que ha agotado sus reservas de poder resucitando a los fallecidos en combate. Si no se dan prisa en cruzar las diez plantas, Hao y el Gran Espíritu formarán uno. Eso supondría el final del mundo tal como es en esos momentos. El grupo seguirá adelante aunque alguno se tenga que quedar por el camino e incluso si el rival a batir es un viejo amigo. ¡El desenlace del Shaman Fight está a punto de revelarse!

32 tomos / 224 págs / 7,50 euros / Ediciones Glénat

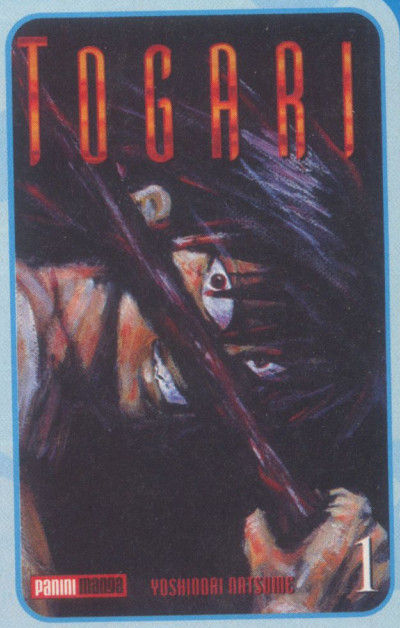


LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Togari (Yoshinori Natsume)

¡Ah, qué calor más asfixiante, otakus! Agosto siempre es un mes agobiante para los que no nos marchamos de vacaciones. Al menos me queda el consuelo de haberme estado atiborrando a helados y haber visto mucho anime de estreno. ¡Y la fantástica victoria de España en la Eurocopa! ¡Qué emocionante fue! Tanto como Togari, una de mi últimas lecturas manga. Precisamente este mes os voy a hablar de esta obra, uno de los primeros títulos que editó Panini en nuestro país.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★



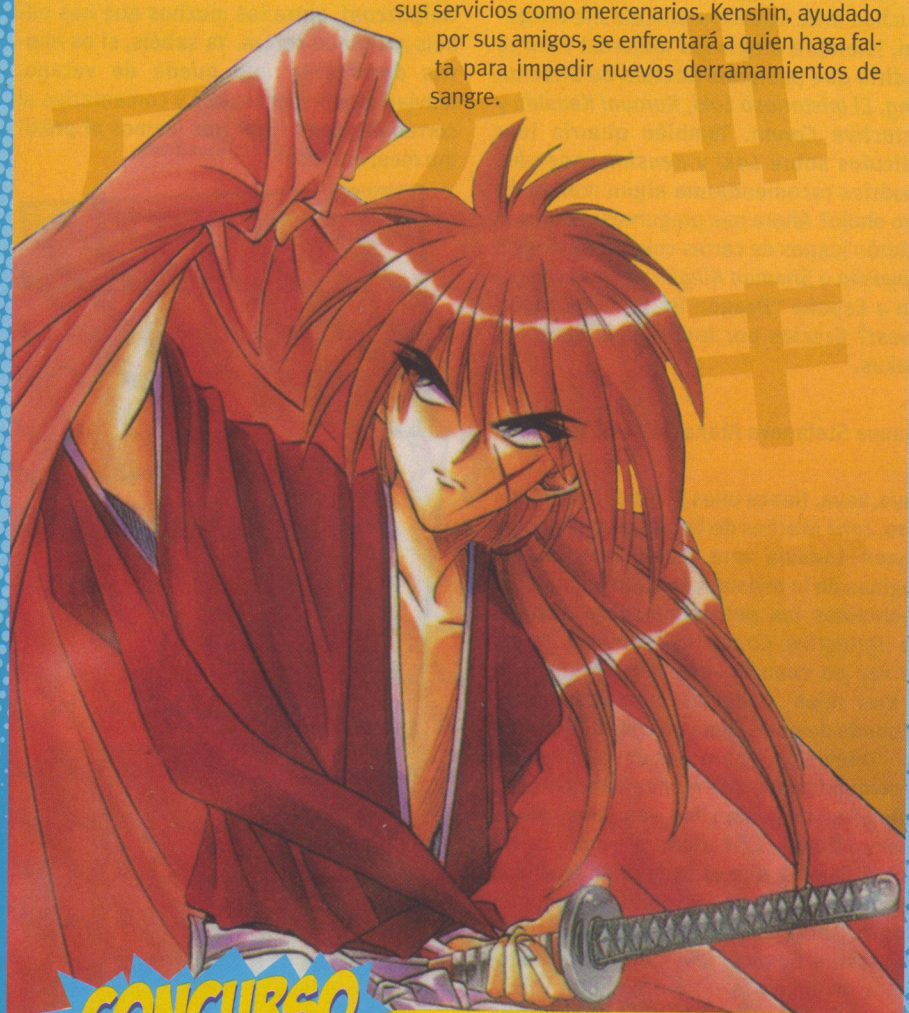
En vida, Tobei causó infinidad de muertes y sembró el mal allá por donde pasó. Así pues, cuando murió a la temprana edad de 16 años, su alma fue enviada al infierno para purgar sus penas. Desde entonces han pasado 300 años, pero Tobei no parece arrepentido de sus crímenes. Sólo ansía escapar del averno y volver a ser libre. Sin embargo, sus múltiples intentos han resultado fallidos. Un día, Emma, la gobernadora del mundo de los muertos, le ofrece un trato: si va al mundo de los vivos y le trae 108 pecados en 108 días, le concederá la libertad. Para ello, Tobei debe cazar a los "toga", la forma física de un pecado, para lo cual recibe la poderosa espada Togari. ¡La "cazapecados"! Tobei no puede hacer daño a un vivo, ya que el poder de la Togari se volverá contra él. Además, vigilándole se encuentra Ose, un demonio que adopta la forma de un perro para pasar desapercibido. Nada más regresar al mundo de los vivos, Tobei caza sus primeros pecados y conoce a Itsuki, una chica con la que vive desde entonces. Juntos se verán envueltos en horrendos crímenes, cuyos culpables albergan en su interior un "toga". Si quiere obtener la libertad, Tobei tendrá que esforzarse al máximo en ese mundo que le resulta extraño. No en vano, ha cambiado por completo en tres siglos.

Togari
Autor: Yoshinori Natsume
Tomos: 8
Precio: 6,95 euros
Editorial: Panini Comics

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Kenshin Himura***
MANGA: ***Rurouni Kenshin (edición integral)***

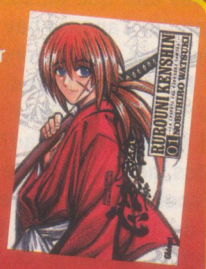
Espadachín errante durante los últimos años, Kenshin es una auténtica leyenda entre los samuráis. Su habilidad con la catana y la gran cantidad de muertos que dejó tras de sí a finales del shogunato le dieron un apodo que aún hoy hace temblar: Hitokiri Battosai. Sin embargo, nadie diría que aquel sanguinario samurai es el bonachón de Kenshin, que se dedica a ayudar a los más débiles y lucha por causas justas. Y ello con el filo invertido de su espada para evitar matar. De esa forma busca su redención. Gracias a una de sus buenas acciones, es acogido en el dojo Kamiya, dirigido por la joven Kaoru. Allí consigue lo más cercano que ha tenido nunca a una familia: la propia Kaoru, su rival pero amigo Sanosuke y el mocoso de Yahiko Myojin.
Desgraciadamente, son años convulsos para el país. Pese a haber acabado el cruento periodo de guerras, son muchos los que no aceptan el cambio de régimen político y la apertura al extranjero. Además, numerosos samuráis se han quedado sin nada y venden sus servicios como mercenarios. Kenshin, ayudado por sus amigos, se enfrentará a quien haga falta para impedir nuevos derramamientos de sangre.



CONCURSO

Tenemos 10 ejemplares del primer volumen de la edición integral de **Rurouni Kenshin**, cortesía de Ediciones Glénat, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo era conocido Kenshin Himura a finales del shogunato?



ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Bleach 25 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 11 (serie abierta)**, de Hoshino Katsura. 200 págs, 7,50 euros
- **Hayate, mayordomo de combate 7 (serie abierta)**, de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima! Magister Negi Magi 17 (serie abierta)**, de Ken Akamatsu. 192 págs, 7,50 euros
- **Prince of Tennis 21 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros
- **Shaman King 32 (de 32)**, de Hiroyuki Takei. 224 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **Amasando Ja-Pan 19 (de 26)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 8 euros
- **Kekkaishi 13 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 8 euros
- **La ley de Ueki 7 (de 16)**, de Tsubasa Fukuchi. 192 págs, 8 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 23 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 160 págs, 7,50 euros
- **Fullmetal Alchemist 15 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7,50 euros
- **Rave 26 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **School Rumble 9 (serie abierta)**, de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 4 (de 23)**, de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 25 (de 33)**, de Makoto Raiku. 188 págs, 6,95 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 9 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 21 (serie abierta)**, de Yutaka Abe -dibujo- y Denjiro Maru -guión-. 180 páginas, 6,95 euros
- **Jango 2 (de 8)**, de Makoto Hijioka -dibujo- y Hideo Kojima –guión-. 192 págs, 5,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 9 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 9** (serie abierta), de Akira Amano. 192 págs, 5,50 euros

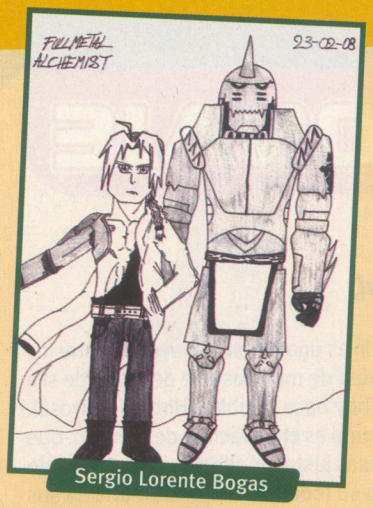
¡Bienvenidos, acérrimos otakus! Al habla el profesor Alcornoque, que no para de leer vuestras cartas y contestar cualquier duda que tengáis en esta sección de correo. Se nota que es verano, porque este mes hemos recibido bastantes cartas vuestras. ¡Así me gusta! Pasemos a responder consultas.

Xabier Bahillo Gil

¡¡Hello, amigos!! ¿Qué tal? Yo estoy que me muero de alegría porque publicáis artículos de mi serie favorita, *Yu-Gi-Oh!* ¡La mejor serie del mundo, para mí! También me gustan mucho *One Piece*, *Off-side*, *Ultra Maniac*, *Bleach*, *Prince of Tennis*, etc. Bueno, a lo que iba. Espero que publiquéis más artículos explosivos de *Yu-Gi-Oh*! y algún póster de Yami y Yugi a solas. Y sobre el manga, ¿es verdad que saldrá en septiembre? ¡Yo no puedo esperar tanto! También quiero deciros que cada vez me impresionáis más. ¡Seguid así!

Ismael Bennour (Elche, Alicante)

Hola, Ismael. Muchas gracias por tus halagos, seguimos trabajando duro para traeros los artículos más interesantes sobre anime, manga, videojuegos y juegos de cartas coleccionables. Como ves, *Yu-Gi-Oh!* sigue siendo una serie estrella en **Mega Hiro**. Y debes saber que el próximo número, el 25, tendrá a *Yu-Gi-Oh!* como serie de portada, con su ficha de personajes (esta vez, Seto Kaiba) y pasatiempos exclusivos. Nos apuntamos lo del póster, que aún tenemos unos cuantos por publicar. Respecto al manga, saldrá a la venta el 30 de octubre. Así que ten un poco de paciencia, que ya queda poco. Estate atento al **Mega Hiro** número 27, que hablaremos de él. ¡Saludos!



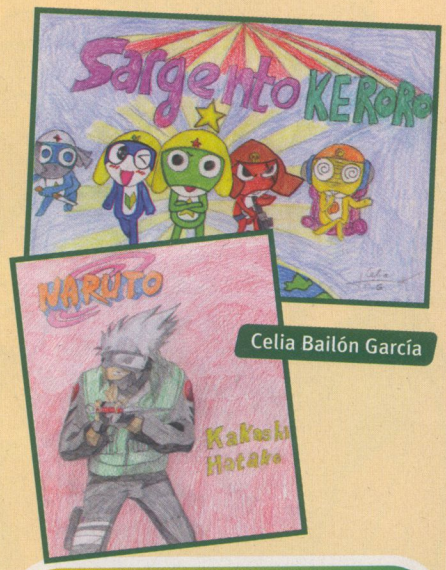
Sergio Lorente Bogas

¡Hola, profesor Alcornoque! La revista **Mega Hiro** es genial, me encanta, ya que habla del manga. Mis serie favoritas son: *Naruto*, *Inuyasha*, *Bleach*, *Detective Conan*, *las tres sagas de Dragon Ball*, *Yu-Gi-Oh!*, *Shaman King*, *Mirmo*, *Ultra Maniac* y muchas más. Vuestros pósters me encantan, ¡siempre elegís los mejores! Pero te pediría que pusierais pósters de *Shaman King*, *El misterioso Loki*, *Rurouni Kenshin* y *Detective Conan*. También querría leer artículos sobre *Loki* y *Kenshin*. Además, ¿podrías recomendarme algún manga de tipo shojo? Ahora mis preguntas: ¿sabes si saldrán juegos de cartas coleccionables de *Inuyasha* o *Shaman King*? ¿Y cuándo llegarán a España "Dragon Ball AF" y *Dragon Quest*? Gracias por todo y saludos a los otakus.

Yoanna Stefanova Atanasova (Málaga)

Vaya, vaya, tienes unos gustos 100% **Mega Hiro**, ¿eh? Muchas de las series que adoras tienen todavía una larga vida en las páginas de la revista. Entrando en materia, apuntamos tus peticiones sobre pósters. De *Detective Conan* ya solemos poner de vez en cuando –este mismo mes, sin ir muy lejos- y de las otras tres series depende de que salgan en DVD o se emitan en televisión para poder ponerlos. Recomendaciones de manga para chicas... Bueno, si te gustan los vampiros, ahora mismo tienes *El caballero vampiro*, de Panini Comics, que es tan romántico como intrigante y oscuro. Si quieres algo más alegre, prueba *LoveCom*, de Planeta DeAgostini Comics, una tronchante historia de amor entre un chico bajito y una chica más alta que él. Los dos han salido hace poquito y apenas hay un par de tomos a la venta, así que te pondrás al día enseguida. Porque ya tienes los mangas de *Mirmo!* (Editorial Ivrea) y *Ultra Maniac* (Panini Comics), ¿verdad? Pasando a tus consultas, no hay visos de que vayan a llegar a España los juegos de cartas coleccionables de *Inuyasha* ni de *Shaman King*. Es una lástima. El manga de *Dragon Quest* lo editará Planeta DeAgostini Comics a partir del Salón del Manga de Barcelona, en octubre. Y sobre "Dragon Ball AF", ¿sabes que se trata de un cómic hecho por un fan? Precisamente adopta su título de un falso rumor que corrió por los países occidentales hace ya muchos años, según el cual Akira Toriyama iba a retomar las aventuras de Goku. Obviamente, eso no sucedió y desde hace un tiempo tenemos a este aficionado aprovechándose del mundo creado por Toriyama para dibujar sus propias historias.

Bueno, pues hasta aquí hemos llegado este mes. Y antes de despedirnos hasta el mes que viene, dejad que salude a Carlos Tebar (Madrid), Alberto Berman (Almera, Castellón), Pedro Munuera (Badajoz), Àlex Pons (Reus, Tarragona), Julia Prieto (Dos Hermanas, Sevilla) y Yon Azpilicueta (Hernani, Guipúzcoa), entre los muchos que nos habéis mandado cartas. Ya sabéis, si os aburrís durante lo que queda de verano, ¡enviad dibujos, consultas y comentarios al correo de **Mega Hiro**! Nos leemos el próximo mes, otakus.



Celia Bailón García

QUIERO QUE ME ENVÍES...

¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

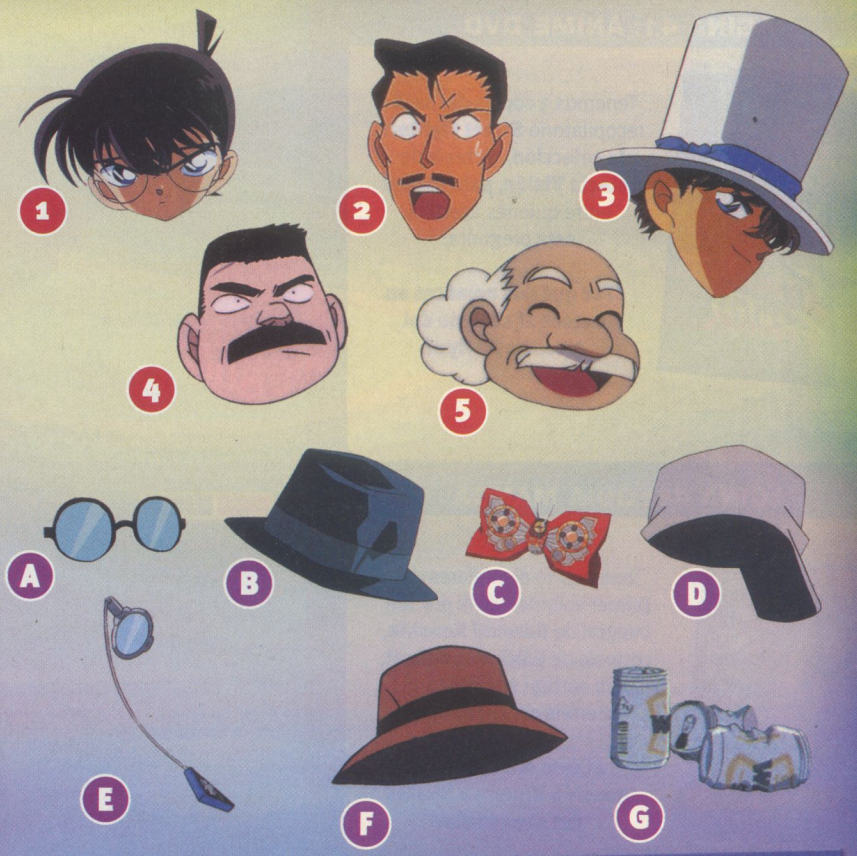
- Puedes enviar un e-mail, incluyendo un número de teléfono de contacto, a **megahiro@panini.es**
- O puedes enviar una carta a:

Panini España - Correo Mega Hiro
C/ Vallespí, 20 - Torroella de Montgrí
17257 Girona

¡Para que podamos publicar vuestras cartas y dibujos necesitamos que adjuntéis una autorización expresa de vuestros padres o tutor!

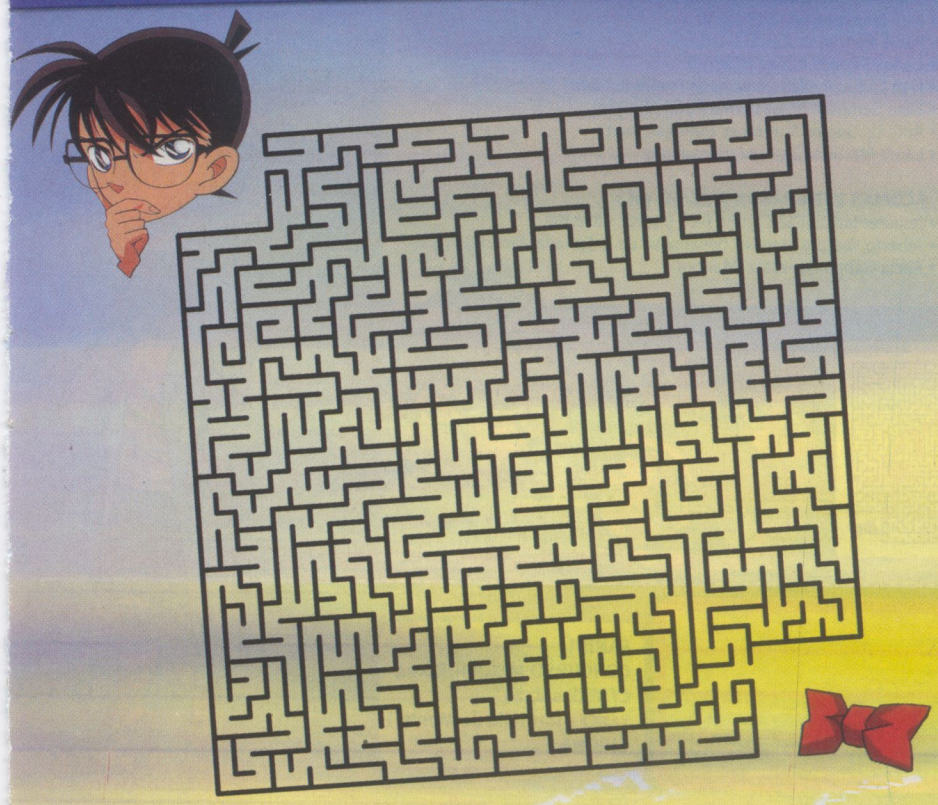
CONAN Y SUS OBJETOS

¿Eres capaz de relacionar cada uno de estos personajes con su objeto más característico? ¡Cuidado! ¡Hay dos que sobran y no pertenecen a ninguno de los personajes!



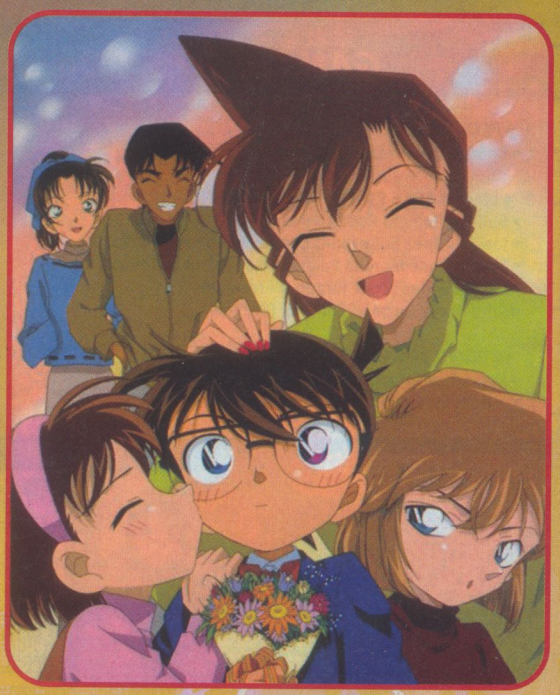
LABERINTO

¡Conan ha perdido su pajarita! ¿Podrías ayudarle a encontrar el camino hasta el otro lado del laberinto para recuperarla?



LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias que hay entre estas dos imágenes?



¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

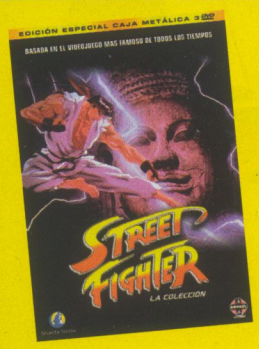
PÁGINA 15: CONCURSO

¡Gana una copia de **Mario Kart Wii** y compite con los personajes más populares del "Universo Mario" en el juego de carreras más frenético y divertido que hayas visto nunca! Tenemos 10 copias de Mario Kart Wii que sortearemos entre aquellos de vosotros que acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la versión maligna (y gordinflona) de Mario?

a. Waluigi **b. Wario** **c. Wamario**

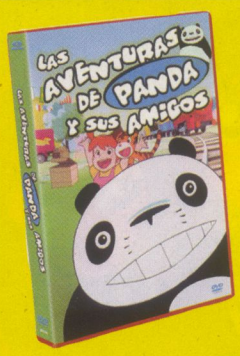
PÁGINA 41: ANIME DVD



Tenemos 3 copias del pack recopilatorio **Street Fighter: la colección**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Por qué dos nombres se conoce al asesino del maestro de Ryu?

PÁGINA 40: ANIME DVD



Tenemos 5 copias de **Las aventuras de Panda y sus amigos**, cortesía de Aurum, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el pequeño panda amigo de Mimiko?

PÁGINA 46: GUÍA MANGA

Tenemos 10 ejemplares del primer volumen de la edición integral de **Rurouni Kenshin**, cortesía de **Ediciones Glénat**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo era conocido Kenshin Himura a finales del shogunato?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 22:

1 PACK DVD BLEACH, vol. 6 y 7
- Rodrigo Bozal Pazoz (A Coruña)

5 EJEMPLARES PINTA Y COLOREA DE KERORO
- Samuel Romero Rodrigo (Madrid)
- Javi Martínez Suay (Sant Boi de Llobregat, Barcelona)
- Ricardo José Moreno Palencia (Los Yebenes, Toledo)
- Paula Yagüez López Jurado (Barcelona)
- John Harby Guzmán Sánchez (Burgos)

10 LOTES DE CARTAS DE YU-GI-OH!
- Rocío Cenalmor Gallego (Barcelona)
- Xabier Bahillo Gil (Santurtzi, Bizkaia)
- Silvia Gómez Rodríguez (Torrejón de Ardoz, Madrid)
- Ivan Jimenez Guerra (Madrid)
- Pablo Rodríguez Corral (Madrid)
- Carlos Perales Núñez (Madrid)
- Ivan Luque Avules (Jerez de la Frontera, Cádiz)
- Elisa Sempere Pérez (Santa Pola, Alicante)
- Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaén)
- Laura Martínez Jimenez (Barcelona)

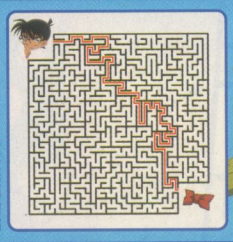
3 COPIAS DVD DRAGON BALL GT, vol.1
- Jennifer Jacqueline Carrillo Pico (Petrer, Alicante)
- Alberto Vergara Morales (Villanueva de la Cañada, Madrid)
- Alicia Guirao Gonzálex (Madrid)

SOLUCIONES

CONAN Y SUS OBJETOS
1-c, 2-g, 3-e,
4-f, 5-a,

LAS 7 DIFERENCIAS

LABERINTO



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 24
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta agosto de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
EDITORIAL REVISTA: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros y Anna Masoliver
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
c/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

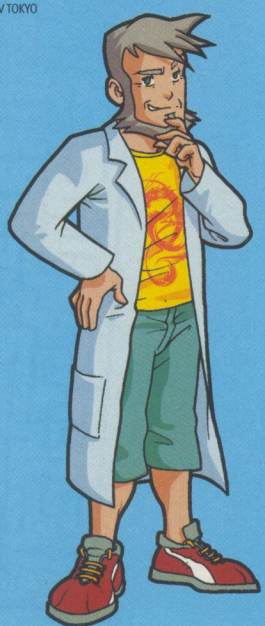
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
6/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT - TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



LAS CRÓNICAS DE UN EXPERTO ESPADACHÍN EN LA ERA MEIJI.

EDICIÓN DEFINITIVA DE UNO DE LOS MANGA MÁS POPULARES DE LA HISTORIA.

22 Tomos
A LA VENTA CADA DOS MESES

www.edicionesglenat.es

www.naruto-videogames.com

12+ www.pegi.info

BANDAI

BANDAI NAMCO Games

© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
"PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" are trademarks or registered of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PSP PlayStation Portable